
GRATUITA
MARZO 2011
Nº 11
CREATIVE FUTURE
REVISTA DE VIDEOJUEGOS
KILLZONE 3
VUELVE A ELEVAR EL LISTON
L.A. NOIRE
ALGO HUELE A PODRIDO EN ESTA CIUDAD...
EL RETORNO DE UNA SAGA
MORTAL KOMBAT 9
• Lord of Arcana • Bulletstorm •



BIBIANO RUIZ
Director

JOSE ALCARAZ
Coordinador

CRISTINA USERO
Diseñadora Gráfica

Redacción:

ÁLVARO NARANJO
ALBERTO ANGELINA
CORAL VILLAVERDE
DAVID VAQUERIZO
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN

Colaboradores:

JUAN JOSE SUAREZ
JESUS MAGAÑA

¡La era digital ya está aquí!

Nuestro anterior número, como muchos sabéis, ha superado las 140.000 lecturas, una cifra casi impensable para una revista digital y online gratuita con poco más de un año de vida. Creative Future 11 viene cargada de especiales donde os contamos las novedades sobre los próximos lanzamientos, los juegos que veremos dentro de unos meses en nuestras tiendas; análisis de los juegos más taquilleros, y como no, noticias de última hora para que no se os escape ni un detalle sobre lo que 2011 nos está ofreciendo.

Regresa nuestra sección más retro, Time Machine, con el titulo de "Una de Zombies para llevar" donde nos metemos de lleno en los juegos de este género, y podremos conocer su forma de actuar, su forma de pensar y sobre todo en que juegos tendremos la posibilidad de acabar con ellos.

Sin más preámbulos os dejamos con Creative Future nº 11.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com




MAIN MENU
CAMPAIGN
ECHOES
MULTIPLAYER
DOWNLOADABLE CONTENT
OPTIONS
LIVE
QUIT
BULLET
LATEST NEWS:
[SPACE] SELECT

AVANCES
RUNES OF MAGIC CAPÍTULO 4 LA TIERRA DE LA DESGRACIA

ANALISIS
40 MARVEL VS. CAPCOM 3
EATE OF TWO WORLDS



CF Nº11 MARZO 2011





SE AMPLIA LA SAGA

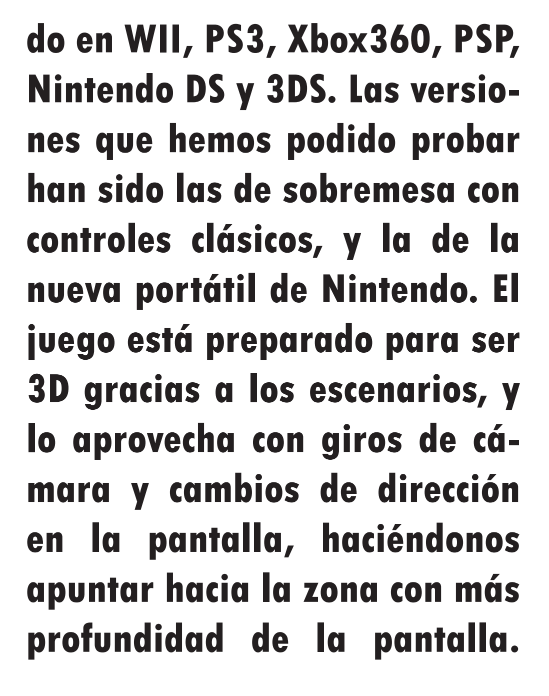
POR ALVARO NARANJO

Gracias a la cortesía de Activision pudimos acudir a la presentación de Lego Star Wars III: The Clone Wars. La saga regresa a su franquicia más popular con un episodio basado en la reciente serie de animación inspirada en el universo Star Wars. El juego seguirá con los principios básicos de siempre: romper, reconstruir, recoger. Aun así, se han simplificado ligeramente los controles para que los más pequeños puedan disfrutarlo, aunque los mayores también podrán jugarlo gracias a que es un juego sin edad definida, un juego de plataformas de corte clásico con muchos toques de humor y con una buena duración, que según nos aseguran, rondará en torno a 12-15 horas. La historia nos guiará por los hechos transcurridos entre el episodio II y el III, por lo que nos aseguran que la aventura será completamente nueva, ayudándonos a añadir detalles a la historia que ya conocemos. El aspecto será similar aunque los personajes a pesar de ser de Lego tendrán el rediseño característico de la serie Clone Wars. El juego será lanza-









do en WII, PS3, Xbox360, PSP, Nintendo DS y 3DS. Las versiones que hemos podido probar han sido las de sobremesa con controles clásicos, y la de la nueva portátil de Nintendo. El juego está preparado para ser 3D gracias a los escenarios, y lo aprovecha con giros de cámara y cambios de dirección en la pantalla, haciéndonos apuntar hacia la zona con más profundidad de la pantalla. El juego lo analizaremos a fondo en el próximo número, por ahora podemos deciros que la fecha de lanzamiento será el 25 de marzo, acompañando el lanzamiento de la 3DS, hecho gracias al cual el juego tiene pinta de que se llevará un buen puñado de ventas, dicho sea de paso, bien merecidas.





Vuelven los Sims, y esta vez a la Edad Media

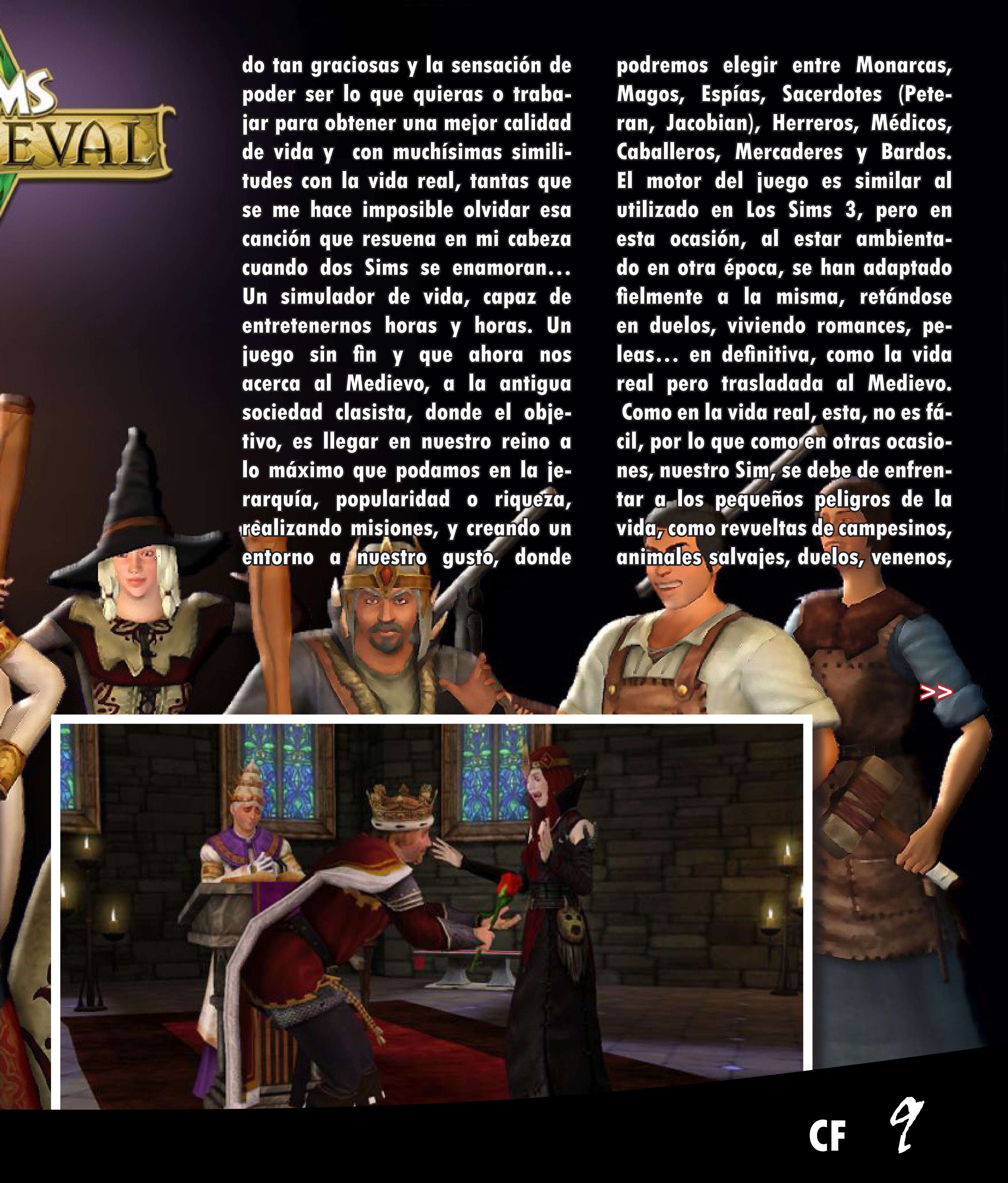


Sims 3 Medieval avanza otro pasito, siendo el simulador de vida mas jugado y conocido de todos los tiempos. Electronics Arts nos traslada a otra era que va a ser dificil de olvidar, mostrandonos de nuevo este conocido juego asi como una nueva variante con la que volvernos a ilusionar.

Por Jesus Magaña

Electronics Arts ha creado para todos una nueva imagen de su archiconocido juego. Siendo sincero, os digo que he jugado a todos los sims, incluso a algunas actualizaciones, ¿quién no se ha hecho rico en su vida simulada con 'klapacius'? Cuando oí que volvían a sacar otro juego de los Sims 3, pensé que no iba a tener nada que no hubiera visto ya; me equivocaba, viendo el tráiler me ha vuelto la cultura Sims, esas conversaciones sin senti-





do tan graciosas y la sensación de poder ser lo que quieras o trabajar para obtener una mejor calidad de vida y con muchísimas similitudes con la vida real, tantas que se me hace imposible olvidar esa canción que resuena en mi cabeza cuando dos Sims se enamoran... Un simulador de vida, capaz de entretenernos horas y horas. Un juego sin fin y que ahora nos acerca al Medievo, a la antigua sociedad clasista, donde el objetivo, es llegar en nuestro reino a lo máximo que podamos en la jerarquía, popularidad o riqueza, realizando misiones, y creando un entorno a nuestro gusto, donde podremos elegir entre Monarcas, Magos, Espías, Sacerdotes (Peteran, Jacobian), Herreros, Médicos, Caballeros, Mercaderes y Bardos. El motor del juego es similar al utilizado en Los Sims 3, pero en esta ocasión, al estar ambientado en otra época, se han adaptado fielmente a la misma, retándose en duelos, viviendo romances, peleas... en definitiva, como la vida real pero trasladada al Medievo.
Como en la vida real, esta, no es fácil, por lo que como en otras ocasiones, nuestro Sim, se debe de enfrentar a los pequeños peligros de la vida, como revueltas de campesinos, animales salvajes, duelos, venenos,

>>



y muchas cosas más que nos pondrán en aprietos en muchas ocasiones. Pero como en todo juego Sim, es muy importante no perder de vista la economía y tener cerca a los amigos. Estará disponible para PC y para MAC con un precio aproximado de 49,95€ y verá la luz el 25 de Marzo. Electronics Arts también ha lanzado una edición limitada para fanáticos Sims que no creo que duré mucho en el mercado.

Bajo mi punto de vista, esperaba que este juego fuera un fiasco, la verdad, pero finalmente creo que va a caer en mis manos, os recomiendo que echéis un ojo al tráiler, sinceramente, me ha gustando bastante y es lo que me ha hecho cambiar de opinión respecto al juego: http://www.ea.com/es/los-sims-medieval



UNA AVENTURA EPICA EN LA QUE PODEMOS LUCHAR EN LOS 4 REINOS

POR RAUL MARTIN

El 25 de Marzo sale a la venta la séptima entrega de esta fantástica saga. Ha sido desarrollado por la empresa Omega Force y publicado por Koei. La trama se basa en la novela china "Romance de los Tres Reinos" de Luo Guanzhong, asique ahora tenemos la seguridad que la historia va a estar realmente bien. Dynasty Warriors 7 se podrá jugar con el mando normal o con "move" a gusto del consumidor, además cuenta con la tecnología suficiente como para poder verse en televisores 3D (obviamente con el 3D activado XD) En el modo historia de seremos testigos de la lucha entre los 4 Reinos que quieren tener el poder de gobernar China. Metete en la piel de guerreros de los distintos clanes y descubre todo lo que sufrieron y lucharon por el poder para conquistar China. Para que este juego sea más dinámico han combinado los videos y las partes jugables a la perfección todo esto con unos gráficos excelentes. Además han añadido varios personajes que darán mucho que hablar, nombraremos a todos los nuevos personajes para que ya os valláis familiarizando con ellos, son estos:

EL ASTUTO SUCESOR

Cao Pi
Afiliación: Wei
Hijo de Cao Cao, Rey de Wei, estuvo destinado desde su nacimiento a heredar la ambición de su padre. Un líder con talento, a veces resulta ser muy frio y calculador

EL GUERRERO SENCILLO

Xu Zhu
Afiliación: Wei
Un hombre enorme con un físico imponente, Xu Zhu sirve de Cao Cao como uno de sus guarda-espaldas de confianza. Parece calmado pero en la batalla es temible.

CON EL ALMA DE UN TIGRE FEROZ

Sun Jian
Afiliación: Wu
Este oficial, a quien se cree descendiente de Sun Tzu, tiene una perspectiva optimista y tranquila de la vida. Sobresale en numerosos papeles y es un líder sabio, un luchador valiente y un padre cariñoso.





ESTRELLA DE LA NUEVA GENERACION

Guan Ping
Afiliación: Shu
Originalmente era el segundo hijo de Guan Ding de Hebei.

UN ENCANTO NATURAL

Guan Suo
Afiliación: Shu
Hijo de Guan Yu. Serio y sincero, se esfuerza mucho en todo lo que hace. En su trato con la gente es siempre sincero y directo. Eso lo hace ser apreciado por el pueblo.

EL OBEDIENTE DIOS DE LA GUERRA

Guan Yu
Afiliación: Shu
Líder de los Cinco Generales Tigre de Shu. Es un guerrero heroico y hábil que valora la justicia sobre todas las cosas.

UN VALOR INIGUALABLE

Zhang Fei
Afiliación: Shu

Este fuerte y feroz luchador que mantiene un juramento de hermandad con Liu Bei y Guan Yu, está siempre dispuesto para luchar.

La jugabilidad es muy buena no solo podremos luchar con distintos personajes a lo largo de la historia sino que también podremos empuñar 2 armas distintas a la vez para poder realizar combos increíbles como ondas de choque, bombas de humo o explosiones. Como no podría faltar, los personajes van mejorando según vas avanzando en la historia, ya sea porque tengan armas más potentes o porque aprendan nuevas habilidades.

En definitiva, es un juego que merece la pena tener, sobre todo si te apasionan los juegos de rol/acción (como a mi xD). ¿Podrás hacer que tu reino sea el más fuerte y domine china? Compra el juego y descúbrelo.



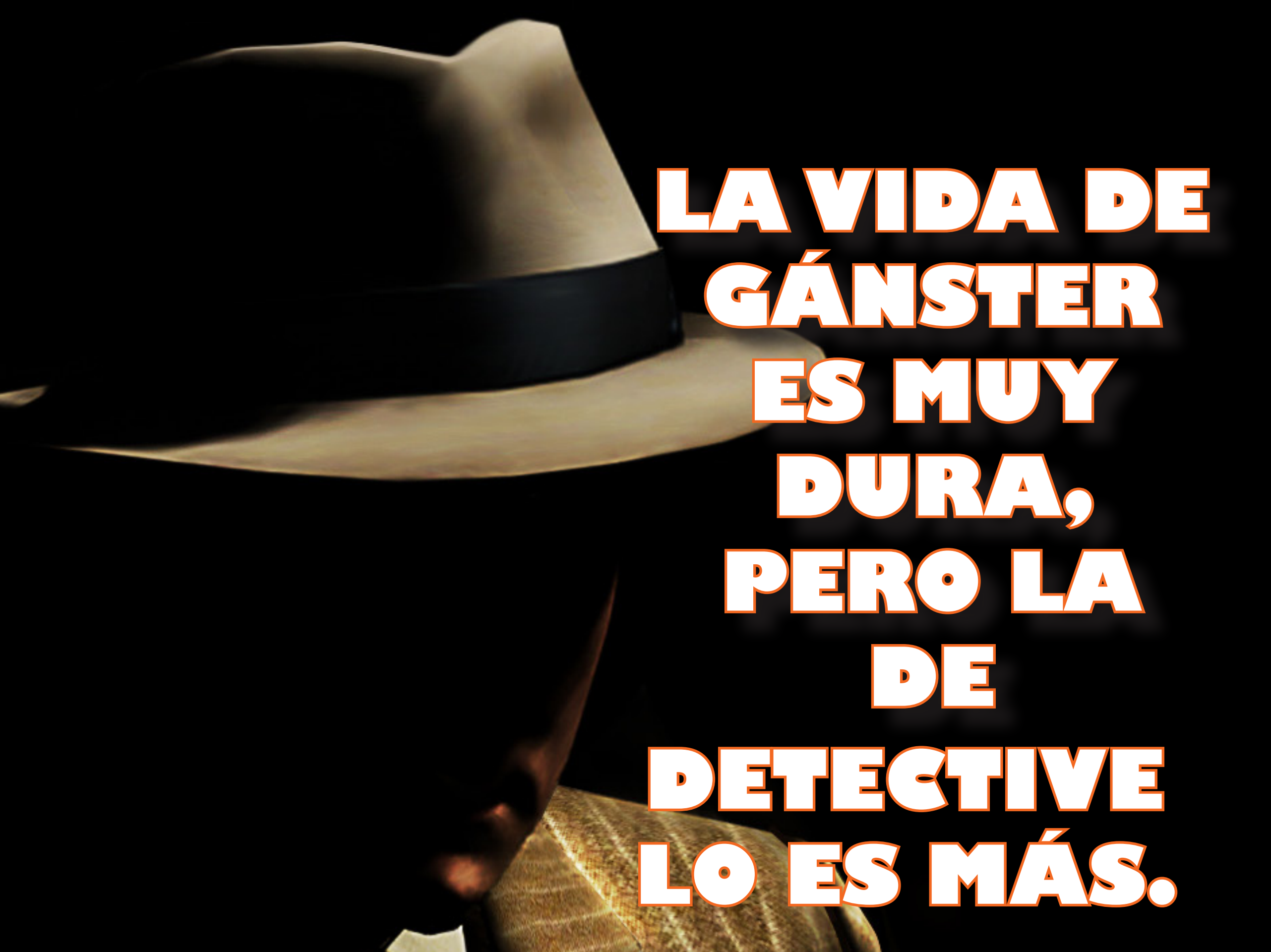
LA VIDA DE GÁNSTER ES MUY DURA, PERO LA DE DETECTIVE LO ES MÁS.

Persecuciones, disparos, policías, corrupción, dinero, todo lo que necesita un buen juego de gánster, L.A. Noire nos acerca a los años 50. La vida humana tenía poco valor para algunos que tenían poder.



POR JESUS MAGAÑA

La compañía RockStar Games, creadora de otros grandes éxitos como GTA, Oni, Max Payne, Eathworm Jim 3D, entre otros, y desarrollado por Team Bondi nos ha otorgado el placer de poder disfrutar con ellos de otra historia de gánster como nunca la hemos vivido. Historia de cine negro donde nos ponemos en la piel del detective Cole Phelps que tendrá que investigar una serie de asesinatos y donde no van a faltar balas para disparar, corrupción, jazz, persecuciones, todo lo necesario para ambientarlos en una época en la que la ley la marca el dinero y los hombres que lo tienen. Con un gran presupuesto, ha creado una gran expectación el hecho de que para intentar obtener enorme realismo y capturar todos los gestos y rasgos de cada uno de los actores (lo cual conlleva miles de horas de desarrollo) capturan movimientos hasta el más mínimo detalle, utilizando la tecnología llamada MotionScan, capaz de recoger los gestos



LA VIDA DE GÁNSTER ES MUY DURA, PERO LA DE DETECTIVE LO ES MÁS.



del actor y plagiarlo a un realismo no visto anteriormente. Es una gran característica que nos ayuda en los interrogatorios a recoger sensaciones que no hemos podido ver en otros juegos. Como las buenas pelis de gánster, la definición de las expresiones de las caras es muy importante en las conversaciones e interrogatorios, y este juego lo ha llevado a un nivel superior. Así como los escenarios, en donde se ha utilizado la tecnología Darksprint, una tecnología de iluminación de los mismos para obtener un realismo en tiempo real. El juego verá la luz el 20 de Mayo y espero que realmente merezca la pena todo el trabajo y esfuerzo invertido, pero lo visto hasta ahora, no me ha decepcionado para nada. Para XBOX 360, PlayStation 3. L.A. Noire es un juego no lineal en primera persona, del mismo formato que el GTA aunque no utiliza el motor Rockstar Advanced Game Engine, utilizando uno de Team Bondi. En definitiva, los gánster no mueren nunca, el género negro, los crímenes, las drogas y el jazz envuelven el ambiente de este juego, que hacen que vivas una historia como si realmente estuvieras ahí,

>>

una sensación que sin duda hay que vivir. No falléis a la familia si realmente apreciáis vuestra vida. Realmente necesitábamos un juego así, ese género es difícil de expresar y poner en situación al jugador, llegando a ser a veces un poco aburrido, pero creo que en esta ocasión, RockStar Game ha conseguido atraer las miradas de muchos con un juegazo que pronto podremos disfrutar.







yoostar® 2 IN THE MOVIES

YOOSTAR, CONVIÉRTETETE EN ESTRELLA

POR ALVARO NARANJO

Namco Bandai nos invitó el pasado día 8 a la presentación de Yoostar 2, un nuevo título llamado a estar en las reuniones con amigos y familiares, y que aunque irremediablemente nos recuerda al You're in the movies de Xbox360, se desmarca de éste, y a bien, gracias a que en vez de tener un editor de escenas nos introduce directamente en escenas reales de películas, donde podremos convertirnos en los protagonistas de éstas. ¿Quién no ha deseado alguna vez gritar lo de "Esto es Espartaaaaa!"? Ahora gracias a Yoostar podremos hacerlo. Con varios modos de juego, con el modo de improvisación sobre fondos casi estáticos, la posibilidad de jugar solos o con amigos, y el enorme entramado en la red que se esconde detrás: los vídeos podrán ser subidos al site

Yoostar nos introduce en escenas reales de películas, convirtiéndonos en protagonistas







de Yoostar, o bien a Facebook. La gente podrá vernos, puntuar nuestras actuaciones, y en definitiva, decidir si tenemos lo que hace falta para llegar a ser estrellas del cine. El juego también nos puntuará, por supuesto, en función del énfasis que pongamos, de lo que nos ciñamos al guión o improvisemos, de si hablamos en el momento adecuado, del ruido que haya de fondo, y muchos más factores. En cuanto a las películas, de entrada tendremos 80 escenas que se irán ampliando mediante los controvertidos DLCs. De algunas películas solo habrá una, de otras tendremos varias. Otro pequeño detalle que no ha gustado mucho es que no todas las escenas están traducidas, algunas son en inglés, y de hecho en alguna película una escena será en español, y la otra en el idioma anglosajón. El juego se moverá bajo Move y Kinect, aunque por ponerle un pero la versión que hemos podido probar, que es la de PlayStation 3, no reconocía del todo bien las figuras humanas y hacía algunos raros en el fondo, o algunas partes del cuerpo quedaban translúcidas, como si no las reconociera bien. Si algo hay que tener en cuenta a la hora de jugar, es que tenemos que destacar sobre el fondo y tener una muy buena iluminación, algo que no siempre es posible y que quizá sea un pequeño lastre para que este título triunfe como debería, porque originalidad no le falta. Lo encontraremos a la venta desde el 11 de marzo.

Fallout New Vegas

De ti depende cómo jugar tus cartas para sobrevivir

Por Bibiano Ruiz

En Dead Money, nuestra vida penderá de un hilo mientras nos enfrentas a nuevos territorios, enemigos y opciones.

¡Bienvenidos al casino de Sierra Madre! El mítico contenido del casino es codiciado por los desesperados vagabundos del desierto, quienes narran historias sobre un tesoro del viejo mundo enterrado en las profundidades de su cámara.

Atraídos hasta allí por una misteriosa señal radiofónica que anuncia la muy esperada y grandiosa inauguración del casino, te ves inmerso en una situación en la que habrá





mucho en juego y donde tendrás que trabajar con otras tres almas perdidas si quieres sobrevivir.

Gracias a este DLC la vida de Fallout New Vegas se ve aumentada considerablemente, no solo porque incluye nuevas misiones donde nos encontraremos con misteriosos fantasmas, trampas mortales anteriores a la guerra y un sistema de seguridad holográfico de Sierra Madre, si no porque también nos darán más ventajas para nuestro mapas anteriores, nuevos logros y como no, la posibilidad de subir hasta el nivel 35.

La duración de este DLC es de unas cuatro o cinco horas, aunque posiblemente se nos alargue un poco a causa del alto nivel de dificultad. También os avisamos que para dar más dificultad, aunque esta vez, tal vez sea innecesaria, comenzaremos sin nada en el inventario, perderemos todo lo conseguido hasta ahora, y tendremos que jugarnos la vida para encontrar nuevas armas y objetos, aunque eso sí, la gran mayoría de armas serán nuevas, y mejores que las que hemos visto hasta ahora.

Concluimos diciendo que no hay ningún cambio en lo respecto a gráficos, ya que al ser un DLC solo nos da continuidad a nuestro juego.



El retorno de una saga

Por Coral Villaverde

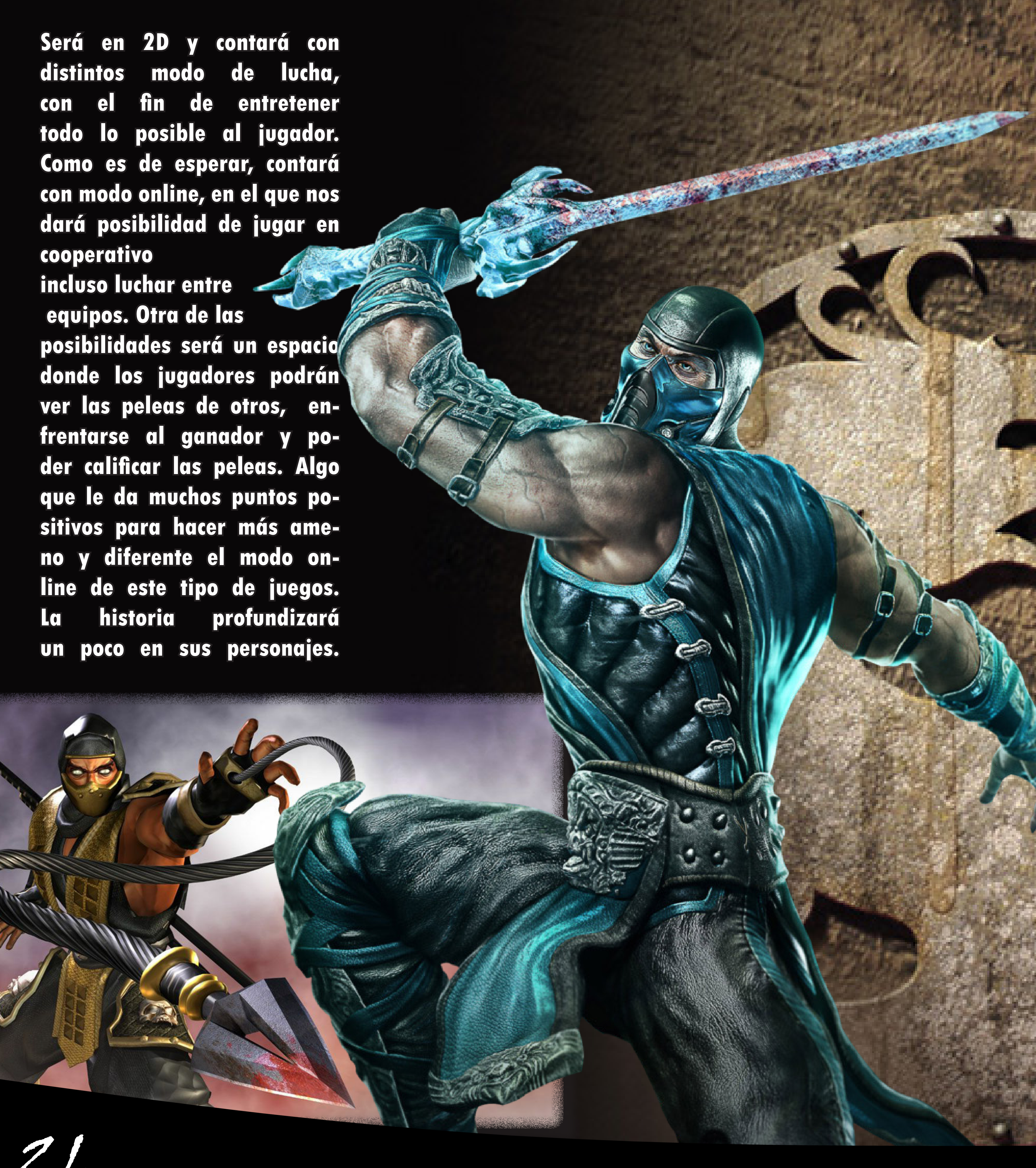
Mortal Kombat es una de las sagas más conocidas en el mundo de los videojuegos, más concretamente en la parte del género de peleas. Consta con una gran cantidad de títulos tanto de videojuegos como de películas realizadas basadas en esta saga. Por fin, en 2011 después de unos cuantos años, se da a conocer Mortal Kombat 9 a manos de Midway Games absorbido por Warner Bros. que



mantendrá la esencia de la saga y que saldrá para PS3 y XBOX360 Contará con alrededor de 26 personajes y entre ellos, por lo que se ha demostrado en un tráiler, estará Kratos, el protagonista de la saga God of War pero por lo que se ve solo para la versión de PS3.
Por lo que se sabe, Mortal Kombat 9 será más gore que los anteriores y por ello parece ser que ha sido prohibida su venta en Australia.

Las peleas más esperadas

Será en 2D y contará con distintos modo de lucha, con el fin de entretener todo lo posible al jugador. Como es de esperar, contará con modo online, en el que nos dará posibilidad de jugar en cooperativo
incluso luchar entre
equipos. Otra de las posibilidades será un espacio donde los jugadores podrán ver las peleas de otros, enfrentarse al ganador y poder calificar las peleas. Algo que le da muchos puntos positivos para hacer más ameno y diferente el modo online de este tipo de juegos. La historia profundizará un poco en sus personajes.





ASOCIACIÓN FILAK

UBICADA EN FUENGIROLA, MÁLAGA. DESTINADA A LOS VIDEOJUEGOS Y LA CULTURA JAPONESA. ESTA ASOCIACIÓN CREADA RECIENTEMENTE, ORGANIZA EVENTOS MENSUALMENTE PARA CREAR UN OCIO ALTERNATIVO ENTRE LOS JÓVENES. LES GUSTA EL MANGA, EL ANIME, EL ROL, LAS MAGIC Y UN SIN FIN DE COSAS.

SI QUIERES SABER MÁS SOBRE ELLA PORQUE ESTÁS CANSADO DE QUE NO SE HAGA NADA EN TU CIUDAD O PORQUE TIENES AFÁN DE SER TÚ EL CREADOR, CONTÁCTALES.





Puedes ver su foro en:
www.asofilak.foroactivo.com

Email:
asofilak@gmail.com

Deja de esperar para que pasen cosas, ¡hazlas tú!

MICHAEL JACKSON, UNO DE LOS MÁS "APARECIDOS" EN LOS VIDEOJUEGOS

Pues sí, el famoso cantante que falleció hace unos años sigue levantando pasiones en los videojuegos, ya que recientemente ha salido el juego: Michael Jackson The Experience aunque también se le ha visto de una manera u otra en: Sonic the Hedgehog 3, Ready 2 Rumble Round 2, Space Channel 5 1 & 2, GTA: Vice City y, Moonwalker.



QUEMANDO MANDOS

Por Cristina Usero

The Pauntstation es el nombre de un juego que crearon hace unos años entre unos estudiantes. Es una versión del famoso Pong que mediante el mando o teclado nos producía quemaduras, latigazos y descargas eléctricas.



BALAS INFINITAS EN DEAD SPACE

Todos los jugones de Dead Space habéis luchado con el Leviatán en el capítulo 6, esa horrible masa de carne que tiene la nave bloqueada. La gran mayoría de gente entrareis hasta los ojos de balas, otros afinaran la puntería para no perder ni una bala pero ¿Qué pasa con lo que disparan a todas partes sin importarle cuando cargadores gastas? Pues los creadores del juego han pensado en ello, y si por alguna casualidad os quedáis sin balas no os preocupéis, porque por arte de magia durante esta escena os aparecerán balas en vuestro inventario hasta que consigáis acabar con el bicho ¿Curioso no?



PETER SIEMPRE DEJANDO HUELLA

Peter Molyneux, el creador de la saga Fable entre otros juegos, no dudo en crear o más bien cavar en uno de sus juegos, Fable: The lost chapters, su propia tumba. No penséis mal, lo que queremos deciros es que en algún lugar del mundo de ese juego hay una tumba con su nombre.





EL TAMAÑO SIEMPRE IMPORTA

Todo conoceréis la protagonista de la saga Tomb Raider: Lara Croft y también os habréis dado cuenta que anda muy bien dotada de pecho, pues bueno realmente esto es así porque Toby Gard, el diseñador de Lara, por error ajustó el pecho del modelo al 150% del tamaño que realmente quería, y tras verlo el resto de su equipo lo persuadieron para que lo dejara así.

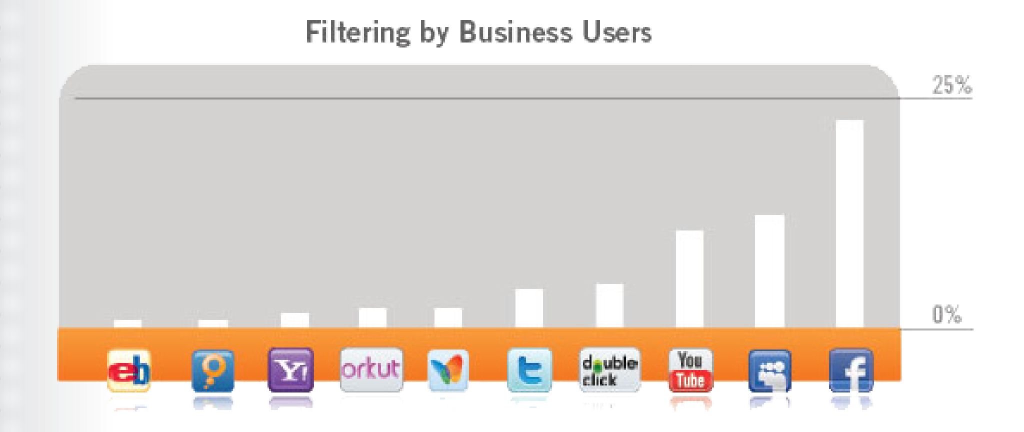


¿CUALES SON LOS SITIOS MÁS BLOQUEADOS EN TU EMPRESA?

Como casi todos habréis pensado, y no os habéis equivocado el sitio más censurado y bloqueado en todas las empresas del mundo es la red social Facebook, aunque no se salvan sitios como Youtube, twitter, ebay y MySpace.
Gracias a la empresa OpenDNS tenemos el Top Ten de los sitios más bloqueados por las empresas durante 2010

Os recomendamos que en vez de dejar que aparezcan nuevos organismos de vida en nuestros teclados de casa que al menos los limpiemos una vez al mes y ya sabemos porque nuestras madres nos dicen que nos lavemos las manos antes de comer.

1. Facebook.com -23%
2. MySpace.com – 13%
3. YouTube.com – 11.9%
4. Ad.Doubleclick.net – 5.7%
5. Twitter.com – 4.2%
6. Hotmail.com – 2.1%
7. Orkut.com – 2.1%
8. Ad.Yieldmanager.com – 1.8%
9. Meebo.com – 1.6%
10. eBay.com – 1.6%





KILLZONE 3: UN RECITAL GRÁFICO EN PS3

POR ALBERTO ANGELINA

El shooter de referencia de SONY y uno de los juegos insignia de PS3 por fin ha visto la luz y, después de exprimirlo a tope, hemos de decir que nos ha gustado mucho más de lo que esperábamos, pero que nos hemos quedado con ganas de más. Una vez visto el final de la tercera entrega sabemos que la saga continúa, ahora toca esperar de nuevo.

El juego retoma la historia justo después de lo acontecido en Killzone 2. La muerte de Visari ha dejado un mundo de intrigas políticas, luchas internas y asesinatos generalizados con lo que, a pesar de haber ganado la batalla, la guerra aún dista mucho de llegar a su fin. La despedida de Visari ha sido una bomba detonada en la misma capital de Helghan, en un último intento de acabar con las fuerzas de choque de los ISA. Casi sin refuerzos, tendremos que sobrevivir en un planeta hostil enfrentándonos a la maquinaria de guerra Helghast. La historia de esta tercera parte es mucho más profunda que lo visto anteriormente, con un guión mucho más adulto y complejo, pero con un final preparado para una continuación, abierto, que nos ha sabido a poco.

El modo historia podemos jugarlo sólo o acompañados por un amigo, a pantalla partida en una misma consola, nada de cooperativo online, lo que se nos antoja un error, máxime cuando se incluyen un par de trofeos para este modo de juego, que tampoco reviste demasia-

da complicación ya que podemos jugarlo con dos mandos, dejando uno parado, si lo que queremos es sacar los trofeos y no tenemos con quién hacerlo.

En cuanto a la dificultad general del título nos ha parecido demasiado facilón en comparación con la anterior entrega. Jugar en dificultad élite es un paseo por el campo para aquellos que ya jugaron en la Academia de Radec con el mismo nivel de dificultad. Esperábamos un final infernal de este tipo y nos hemos encontrado algo más asequible para casi cualquier jugador.

La inclusión de nuevas armas y equipamientos es una de las principales novedades. Jet Packs y exoesqueletos, ideados para aumentar la movilidad y resistencia, según el tipo de combate que se esté llevando a cabo, nos ayudarán a completar nuestras misiones.

Otro aspecto importante del juego en el que se ha puesto mucho interés ha sido la mejora de los enemigos. Esta vez son más resistentes y están mejor equipados para el combate. Su IA ha evolucionado bastante, haciendo que usen las coberturas disponibles de una manera más eficiente o que empleen distintos tipos del armamento disponible dependiendo de la situación. Su adaptación al medio es excelente.

Los niveles son mucho más grandes y abiertos de lo que habíamos visto hasta ahora en la saga. Incluso habrá varios tipos de terreno diferente con lo que será imprescindible cambiar nuestras tácticas para poder superar la misión, dependiendo

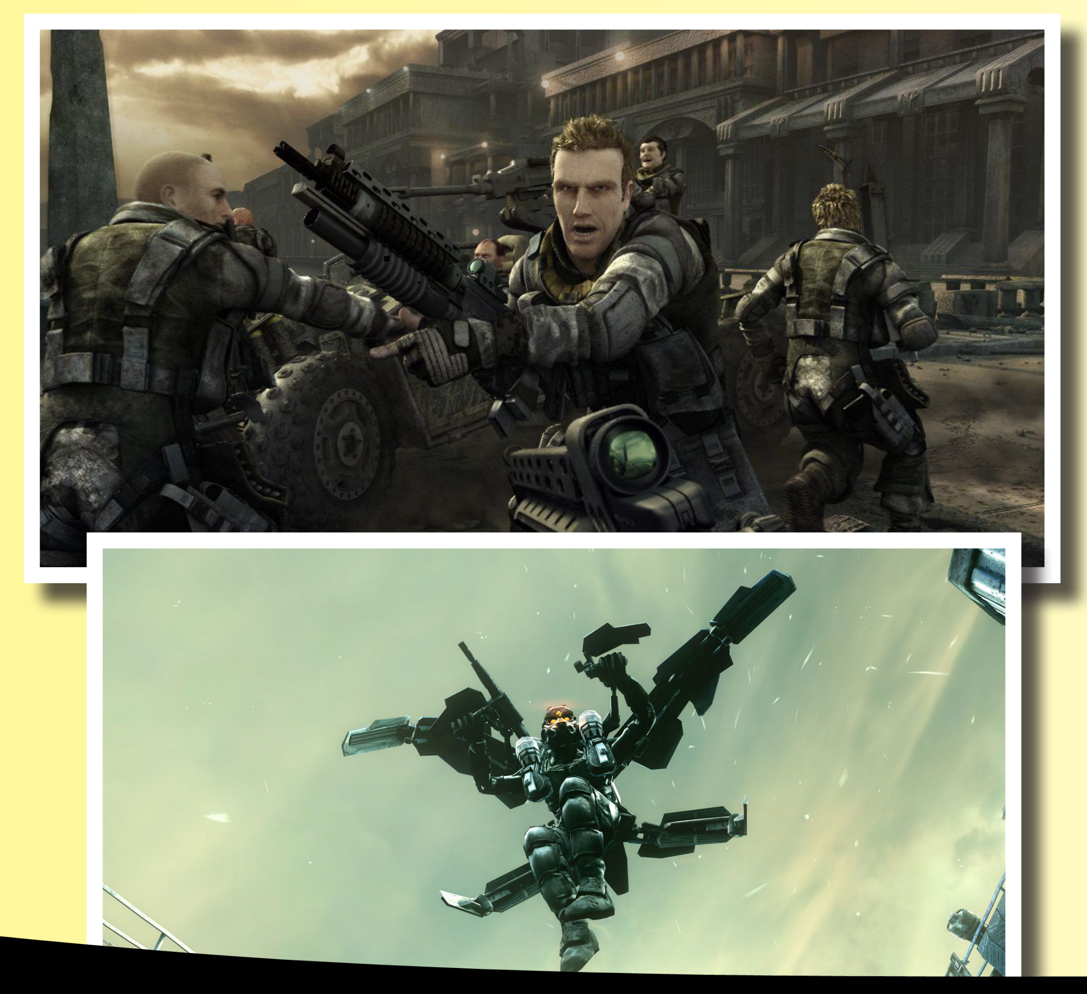
>>



del entorno en el que estemos combatiendo en ese momento. También se incluyen varios niveles en los que iremos montados sobre vehículos, aunque única y exclusivamente en el asiento del artillero: nada de manejar el vehículo o la nave libremente, el aparato va sobre raíles y nosotros sólo tenemos que preocuparnos de despejar el camino. De cualquier modo es de agradecer ya que rompe con la monotonía y le da fluidez.

A nivel gráfico nos encontramos con una maravilla visual, lo que sin duda va a ser el referente del momento. Basta con observar uno de los mapas de la anterior entrega incluidos en el multijugador para darnos cuanta de lo mucho que ha evolucionado en este aspecto. Todo: el nivel de detalle de los escenarios, el modelado de los personajes, e incluso sus animaciones faciales son sobresalientes. Si a todo esto le añadimos la inclusión de las 3D estereoscópicas, nos encontramos ante una experiencia visual sin precedentes.

En el apartado sonoro, todo son alabanzas. Una magnífica banda sonora y un doblaje al castellano más que decente es lo que encontramos en el título de Guerrilla. El sonido ambiental encaja perfectamente sumergiéndonos aún más si cabe dentro de la historia, alternando momentos de tensión con otros más tranquilos dependiendo de lo que esté ocurriendo en ese momento. n cuanto al multijugador online, ha sufrido muchas modificaciones con respecto a lo visto anteriormente, en cuanto a la evolución del personaje se refiere. Ahora podemos especializarnos desde el principio, ya no es necesario subir hasta un cierto nivel para desbloquear una clase. A medida que vamos ascendiendo de rango obtenemos puntos que podemos distribuir entre las diferentes habilidades o armas de cada clase de personaje disponible que, eso sí, son los mismos que ya había, con muy pocas variaciones o novedades. Ahora es más abierto, menos restrictivo, en un intento de acercar el multijugador a todo el mundo.



Los diferentes modos de juego que nos encontramos son escasos, aunque adictivos hasta decir basta:

- Guerra de Guerrillas es el típico deathmatch de toda la vida, sin más complicación.
- En Zona de Guerra dos equipos se enfrentan mientras van cambiando los diferentes objetivos, o tipo de misión: recuento de víctimas, asesinato, capturar el altavoz de propaganda...
- Operaciones es, sin duda, el modo estrella en donde cada facción asume un rol, ya sea de atacante o defensor y donde es necesaria la consecución de diferentes objetivos para acabar la misión.

CONCLUSIÓN

Killzone pertenece a un género excesivamente poblado y llega en un momento en que los jugadores están dedicados al Black Ops, aún así no hay duda de que encontrará el hueco que le pertenece. Guerrilla ha conseguido volver a hacer un gran juego que sin duda gustará a los seguidores de la saga y a los amantes del género, manteniendo su personalidad propia.





KILLZONE 3



GÉNERO: *SHOOTER*
DISTRIBUIDORA: SONY
PLATAFORMA: *PS3*

Gráficos



Jugabilidad



Sonido

9.7

Historia

9.6

Traducción

9.9



Una docena de personajes únicos

Nos encontramos ante un RPG de acción que nos ofrece la posibilidad de controlar de manera alterna a nuestro antojo tres personajes totalmente distintos, un guerrero experto en el arte del meleé pero con toques mágicos, un gigante con una fuerza sobrenatural en sus manos y una asesina sin piedad que domina la magia como nadie.

POR FRANCISCO DIAZ

El continente de Vyashion ha sido creado por un Dios llamado Notoon. Un Dios que era adorado por todos los habitantes del continente, pero su fe pronto fue compartida y no fue suficiente para mantener la unidad. Las múltiples razas de Vyashion, desde los elfos hasta los vampiros han convivido con una paz difícil de mantener ahora entre todas ellas y la fuente de tensión proviene del Rey Balor y el Imperio Dyneskal.

Comenzaremos la historia con Areus, un elfo aventurero que se entrena como luchador de arena bajo la tutela de Dargin, con el fin de vengarse del malvado emperador por acabar con la vida de su padre. Muy pronto se nos une Dagda, un poderoso aventurero Boldan, tras encontrarlo en una trampa en el bosque de Charity Springs. Aunque tardemos un poco más en encontrarla, para no dejaros con la intriga, el tercer miem-

bro del grupo será Selene, una mujer aventurera, miembro de la carreara Darkenith, y aunque no quiera contar nada de su vida pronto sabremos que su objetivo es encontrar a su hermana perdida, que ha sido transformada en una bestia. Tres aventureros que deberán trabajar juntos para explorar todo Vyashion, incluidas sus mazmorras y sus ciudades encontrándonos con cientos de bestias y docenas de objetos, y acabar con las mitológicas bestias que irán apareciendo en el camino. TRINITY Souls of Zill O'll nos llega directamente desde Japón como un titulo poco común, ya que pocos de este estilo llegan hasta nuestra tierra, y entre otras cosas posiblemente por lo mismo que pasa con este, porque normalmente no están traducidos al castellano, si, todo el juego está en inglés, tanto sonidos, voces como subtítulos.

Durante el juego podremos ir mejorando nuestros personajes con la experiencia ganada en las batallas que nos vamos encontrando, a las misiones del Gremio que nos van ofreciendo en las ciudades, y de las batallas que vamos desarrollando en la Arena.

Podemos destacar el curioso y novedoso sistema de combate que incorpora este juego. Un innovador sistema con el cual en cada momento podremos cambiar de personaje durante la batalla o la aventura y usar las habilidades del personaje elegido. Normalmente, este estilo es de juegos tipo combate (ej.: Marvel vs Capcom) y su originalidad es lo que hace que pueda ser un gran juego o que las batallas no sean tan repetitivas

>>



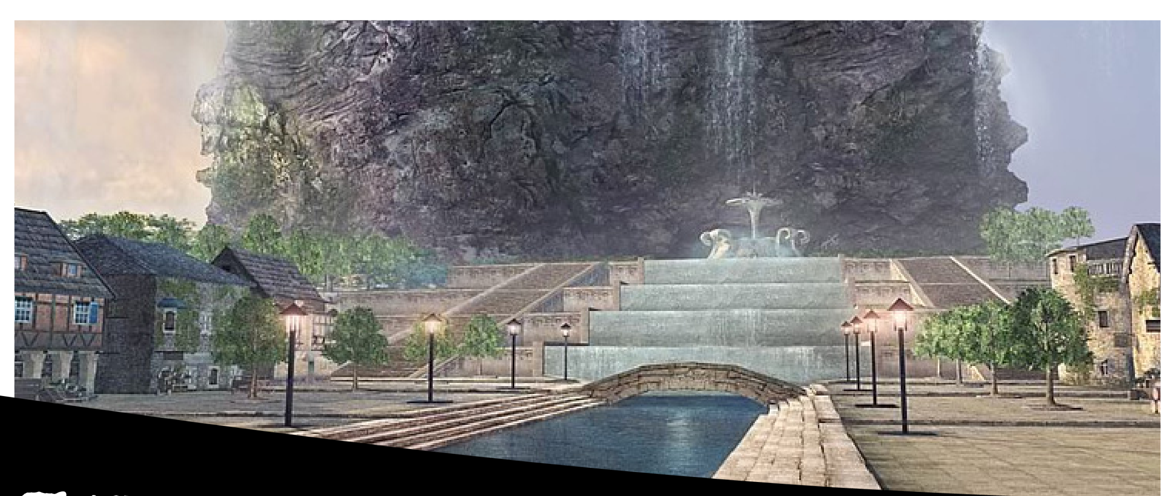
que nos cansemos rápidamente de él, pero pienso que esta vez han conseguido encontrar un sistema con el cual cada batalla será totalmente distinta.

Durante nuestra aventura por Vyashion nos encontraremos con zonas que podremos ir destruyendo gracias al uso de nuestros hechizos, ya sea congelando, quemando o usando fuerza bruta, gracias a ello descubriremos nuevas rutas y muchos tesoros que nos servirán de ayuda para equipar y mejorar nuestros personajes.

CONCLUSIÓN

Podemos concluir diciendo que es un buen juego de RPG por su innovador sistema de combate, su variedad de enemigos y entorno. Unas gráficos decentes y tal vez el único inconveniente sea que el juego no está traducido.







TRINITY SOULS OF ZILL O'LL



GÉNERO: *ACCIÓN / RPG*
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA
PLATAFORMA: *PS3*

Gráficos 7.7

Jugabilidad 8.8

Sonido 6.6

Historia 8.0

Traducción 4.8

COMUNIDAD ⇄ GAME

→ **Las noticias más interesantes del momento,** divertidos **minijuegos** con los que entretenerte durante horas, **análisis de los juegos** más actuales, los mejores **vídeos** en alta calidad, un **foro** en el que dar rienda suelta a tus opiniones y poder **compartirlas** con todos los usuarios…

Todo esto y mucho más te espera en la **Comunidad GAME.**



¡Entra y diviértete !





EL PLANTEL DE LUCHADORES BAJA EN 20 CON RESPECTO A LA ANTERIOR ENTREGA

POR ALVARO NARANJO

A mediados de febrero nos llegaba la continuación de una saga de lucha muy aclamada pero no tan conocida. Marvel vs. Capcom es un juego de lucha en 2D con las principales bazas de su relativa sencillez de manejo y su alta diversión y rejugabilidad para perfeccionar los combos más complejos que seamos capaces de realizar. Con un plantel de luchadores relativamente corto en comparación con el anterior, esta tercera entrega nos trae a 36 luchadores, con tan sólo 4 de ellos desbloqueables al poco tiempo de estar jugando, cada uno diferente del resto, por lo que la experiencia de juego se hace más que amena, y manejar a la perfección a un personaje supone manejar sólo a ese personaje, cada uno tiene su estilo de lucha, sus ataques con distinto alcance, y sus especiales. Aprovecho este momento para hablar de la relativa sencillez en el manejo. La media luna inferior será vital para derrotar a los enemigos. Usando los botones de puñetazo tras realizar el movimiento del joystick realizaremos sólo con ciertos personajes movimientos como el mítico "Hadouken" de Ryu, pero si hacemos



el mismo movimiento usando el gatillo a posterior, usaremos los movimientos especiales. Para poder usarlos tendremos que conseguir energía previamente, bien a base de recibir o de dar golpes. Tendremos tres personajes, uno principal y dos de apoyo, intercambiables con un simple botón en cualquier momento. Los tres se podrán combinar para realizar un ataque final bastante poderoso, pero para poder hacer uso de él tendremos que acumular bastante energía.

Volviendo al abanico de personajes, uno de los temas que más se ha criticado de este título es el alto número de contenidos descargables de alto coste que se están preparando: trajes a cinco euros, personajes al mismo precio... muchos acusan a Capcom de aprovechar el sistema de descarga digital para lanzar un título incompleto y querer cobrar el doble para poder tenerlo entero. Personalmente creo que no es lo más ético pero, sinceramente, es lo más normal y lo que estamos viendo día tras día, en juegos musica-

>>

les, bélicos, puzle, o cualquier género: ¿Te gusta lo que tienes? Paga para completarlo. En cuanto a los modos de juego, no hay demasiada variedad. Un modo historia del que ahora hablaré, un modo versus, práctica, online y el modo de misiones. Éste último peca de exceso de complejidad, pidiendo combinar movimientos muy difíciles de realizar. La historia es la clásica de todo juego de lucha: no hay historia. Iremos pasando ronda tras ronda, derrotando a medio plantel de luchadores hasta llegar al jefe final, en este caso Sentinel. Un enemigo grande, que usa ataques de largo alcance como rayos a media altura, lo cual nos complicará bastante la tarea de vencerle. En general sobre los combates, hay que destacar varios puntos: la música, muy roquera y viva, perfectamente acorde con el título en cuestión. Los escenarios, variados y con localizaciones tan carismáticas como la azotea del Daily Bugle con globos de Spiderman de fondo, o algunos muy vistosos como Asgard, la tierra de Thor, pasando por laboratorios, calles, etc. Y por último, las animaciones de los personajes, fluidas en todo momento y sin sufrir de problemas como el temible framerate (tasa de imágenes por segundo). A este título se le podrán achacar problemas como la falta de modos de juego, más personajes, la sencillez del control, etc. Pero lo que sin duda es intocable son los combates, mimados hasta el último detalle. Es aquí donde Marvel vs. Capcom 3 más destaca.







CONCLUSIÓN

Un buen título de lucha, que amplía aún más el elenco de este género, y en especial el no tan usado sistema 2D, hasta ahora casi monopolizado por Battle Fantasia y BlazBlue. Con buenos detalles como el cuidado aplicado en los combates a la hora de las animaciones, los escenarios y la banda sonora, pero que cojea en otros aspectos como los escasos modos de juego, o en el hecho de que la mitad de los personajes y sus trajes vengan a base de descargas posteriores a la compra. Seguro que si llega una cuarta entrega, o regresa su hermana "Tatsunoko vs. Capcom", aprenderán de los errores y limarán los pequeños detalles que hacen de éste un buen juego, pero no un imprescindible.



MARVEL VS. CAPCOM 3 FATE OF TWO WORLDS



GÉNERO:
LUCHA
DISTRIBUIDORA:
KOCH MEDIA
PLATAFORMA:
360, PS3

Gráficos



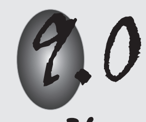
Jugabilidad



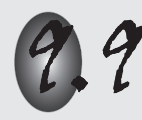
Sonido



Historia



Traducción





Eres un Dead Echo, tu venganza será imparable

POR DAVID VAQUERIZO

De vez en cuando cae en mis manos algún título, que al minuto de empezar a jugar me quedo alucinado del pedazo de juegazo que es, y creo que este el caso más claro de todos.

¿Es un buen inicio para el análisis verdad? Ya sabes que lo que te voy a descubrir va a ser algo espectacular y te aseguro, que así es.

¡EMPECEMOS!

Nos encontramos en el Siglo XXVI, somos Grayson Hunt, miembro del equipo de operaciones especiales Dead Echo, nos ocupamos de hacer aquellos trabajos para los que otros no sirven, pero estamos siendo utilizados, el general Sarrano, aquel en el que confiábamos plenamente nos está manipulando para limpiar sus trapos sucios... Inocentes, hemos matado inocentes, nuestra actual misión nos ha abierto los ojos, este hombre no era un traficante de armas, era un pobre periodista con información para inculpar a Sarrano.

Esto no puede quedar así, General, vas a pagar por lo que has hecho.

Empieza nuestra venganza, ahora somos los despojos, hemos sido abandonados, repudiados y perseguidos, nuestras cabezas tienen precio, a diario cazarecompensas intentan embolsarse el dinero de nuestra captura, pero somos los mejores, jamás lo conseguirán.

Nuestra lucha nos lleva a buscar al General hasta el fin del universo, hoy nos enfrentamos contra él, su nave mucho más poderosa que la nuestra tendrá que vérselas con nosotros. Esta lucha nos hace perder compañeros, pero hemos conseguido derribar su querida nave, ahora sí que empieza la caza. Este planeta será nuestra tumba, pero también la suya, aunque aquí no solo nos esperan el general y sus tropas, este planeta antiguamente complejo vacacional no ha sido abandonado del todo… No quiero revelarte nada más, porque merece la pena que lo descubras, lo que si te voy a contar son todas sus características, porque sus gráficos, sus sonidos, su jugabilidad son dignas de mención.

Lo primero de lo que te das cuenta es la genialidad del apartado grafico, con unos escenarios gigantescos, y cuando digo gigantescos, es que son realmente grandes, pero estos colosales escenarios no restan calidad grafica, estos están perfectamente definidos, con texturas exquisitas, efectos visuales que ya quisiera George Lucas y unos juegos de sombras y luces que tiran para atrás.

Para que os hagáis una idea, sino habéis visto ningún video, y aun no habéis jugado (insensatos), este análisis lo he realizado probando el juego, en la TV Led, FullHD con ESP, ABS y 7 airbags del salón, es de-

>>



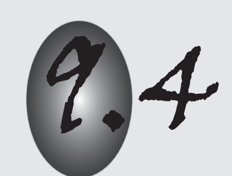


cir, como Dios manda. Y mi padre una persona ya entrada en la cincuentena y opuesta totalmente a los videojuegos, se ha quedado sorprendido y allí mirando como jugaba, porque era impresionante, en ese momento estaba viciándome, digo analizando la pantalla en la que hay una enorme presa, y cuando juguéis y llegues aquí, os acordareis de esto y pensareis, ¡Vaya! ¡Si tenía razón! Como todo juegazo que se precie su sonido le acompaña, y Bulletstorm no va a ser menos, un sonido muy realista y logrado, tiene un ruido ambiental bastante fiel y las armas, junto con cualquier objeto que produzca sonido está muy logrado, además de las voces por supuesto, un buen doblaje con una gran caracterización de los personajes. Otro punto importante es la jugabilidad, con Bulletstorm tenemos un conjunto de interfaces que nos permiten hacer combinaciones de golpes, disparos y demás piruetas que nos da la posibilidad de acumular puntos que más tarde podremos gastar en mejoras. Esta interfaz está perfectamente integrada, dándonos bonificaciones cuando hacemos una serie de combinaciones, y te aseguro que hay muchas, puedes dar una patada a un enemigo, volverlo a traer con el látigo, tirarlo contra unos pinchos o hacer lo que quieras con él, es decir que no te vas a aburrir probando combinaciones.

BULLETSTORM



BULLETSTORM



GÉNERO:
ACCION
DISTRIBUIDORA:
EA
PLATAFORMA:
PS3,PC,360

Gráficos
9.9

Jugabilidad
9.0

Sonido
9.0

Historia
9.5

Traducción
9.0

CONCLUSIÓN

En conclusión, si te gusta un juego entretenido, con acción trepidante, escenarios espectaculares, todo rodeado de la mejor ambientación, este es tu juego.

LORD OF ARCANA®

OFRECE UN CENTENAR DE HORAS DE JUEGO SI QUEREMOS EXPRIMIRLO AL MÁXIMO

POR ALBERTO ANGELINA

En el mundo en que vivimos hoy en día, la vida es un negocio, y el mundo de los videojuegos no escapa a este axioma. Cuando una idea funciona, se copia, se maquilla un poco y se saca al mercado. Esto, no está del todo mal, siempre y cuando lo que se haga sea mejor de lo que ya había antes. Si el parecido es muy descarado, surgen las inevitables comparaciones y las decepciones. Lord of Arcana es un buen juego, siempre y cuando lo juguemos sin ideas preconcebidas, el problema es que nos lo han querido vender como otro Monster Hunter y es difícil hacerlo. Para empezar, Lord of Arcana no nos propone convertirnos en cazadores de monstruos, sino despertar el legendario poder de Arcana para devolver el equilibrio a un mundo plagado de monstruos.

A fin de estructurar este épico argumento, el juego se divide en misiones, agrupadas por capítulos, de aspecto muy similar a lo ya visto en Monster Hunter. A pesar de no alejarse demasiado del concepto que tenemos de este subgénero, sí que ofrece un par de novedades bastante interesantes, como son la fijación del objetivo mediante uno de los gatillos de nuestra consola y los remates finales contra algunos





enemigos que, aunque muy vistosos, a la larga resultan repetitivos, por tratarse única y exclusivamente de pulsar el botón correcto en el momento oportuno, lo que viene a conocerse como QTE. También hay que destacar el uso de la magia o las invocaciones, algunas de ellas sacadas de la saga Final Fantasy.

En el aspecto gráfico se queda un poquito corto. Los escenarios, aunque grandes, suelen estar demasiado vacíos y los enemigos resultan bastante repetitivos y con un modelado bastante pobre. No ocurre lo mismo con los espectaculares jefes finales, que lucen bastante bien, con movimientos correctos y que incluso pueden perder partes del cuerpo durante la lucha.

El nivel de dificultad del juego es bastante exigente, por ello podremos contar con la ayuda de otros tres compañeros, aunque sólo a través del modo Ad-Hoc. Si queremos cazar online, deberemos hacerlo a través de una PS3 y su Ad-Hoc Party. A pesar de ello, la sensación de





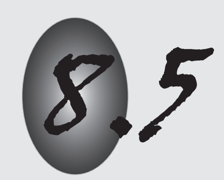
recompensa es mayor que en Monster Hunter: es más fácil y rápido mejorar nuestro equipo. En el apartado sonoro no hay ninguna pega, ya que Square Enix ha contado para ello con Nobuo Uematsu y Hitoshi Sakimoto para la confección de una gran banda sonora que nos acompañe en nuestras cacerías. Aunque no tiene voces, viene completamente traducido al castellano.

CONCLUSIÓN

Intento fallido por parte de Square Enix de crear un clon de la franquicia Monster Hunter. A pesar de ello, merece una oportunidad si te gusta el género y lo que quieres es un juego largo, estás harto de cazar monstruos de corte prehistórico y te van más los enemigos típicos de cualquier juego de rol. Es una buena alternativa al género creado por CAPCOM, pero no lo suficiente como para desbancarlo de su trono.



LORD OF ARCANA



GÉNERO:
RPG
DISTRIBUIDORA:
KOCH MEDIA
PLATAFORMA:
PSP

Gráficos
8.5

Jugabilidad
8.0

Sonido
9.5

Historia



Traducción



Liqua Pop

"Ayudando a la Rana con Pompas"

Por Coral Villaverde

Liqua Pop es el título que te mantendrá enganchado durante horas a la pantalla. Su dinámica es sencilla, tendremos que ayudar a una rana a llegar a su lugar, pero…¿Cómo lo conseguimos? Lo que tendremos que ir haciendo es ir juntando las pompas de colores con las suyas, y estás irán aumentando. En el momento en el que se vuelva lo suficientemente grande, podremos agitar el Ipod en este caso y la pompa explotará, dándonos puntos para que la rana suba. Si en este caso queremos seguir conservando la pompa, en el temporizador que aparece en ella, podemos tocar para ganar tiempo. De este modo, el juego consiste en hacer nuestras propias estrategias para ganar más puntos, lo que lo hace más divertido. Algunas pompas tienen por ejemplo unas mariquitas, que convertirán la pompa del color en el que están a su alrededor. Podríamos decir finalmente que Liqua Pop es el típico juego sencillo que te divierte con sus sistema de captar al jugador. Un juego que vale la pena probar.



FIGHT★NIGHT CHAMPION

“Golpear,esquivar y defederse”

EA lanza Fight Night Champions disponible para diversas plataformas.
En este caso, seremos un boxeador que podremos elegir entre varias categorías, el oponente también podremos elegirlo, dándonos facilidades para que nosotros podamos personalizar nuestra batalla.

La solución es fácil, derrotar al contrario.

Para movernos por el Ring tendremos que ir inclinando el Ipod de un lado a otro y para realizar los ataques tendremos con el dedo que tocar hacia arriba o abajo en la pantalla, dependiendo de lo que queramos hacer.

Es un juego que al principio puede ser un poco difícil hasta que te acostumbres de los controles, una vez hecho, si eres fanático del boxeo, es todo un lujo para pasar un buen rato dándole caña a los puñetazos.



POR CORAL VILLAVERDE



POR JUAN JOSE SUAREZ

Desde hace ya varias semanas, está disponible en el bazar de Xbox LIVE y el Store de PlayStation 3 la descarga de contenido para Bad Company 2 con el nombre de Battlefield Bad Company 2: Vietnam y el cual hemos podido tener la oportunidad de probarlo para la plataforma Xbox 360 y a su vez realizar un pequeño análisis. Para empezar todos los usuarios que hace ya unos meses se descargaron la última versión podrán adquirir por 1200 MP o 12,99 euros la expansión de Vietnam, que ya para empezar se trata de una opción nueva que desbloqueamos en el menú principal, dándonos la posibilidad de jugar partidas multijugador. Esta expansión trata solo de 5 mapas para partidas multijugador. Aunque en un principio solo eran cuatro mapas, el quinto se podría desbloquear con un numero de acciones de equipo que se contaban en sociedad y que en cuestión de pocos días se consiguió dicha cifra igual que hicieron con el árcade Battlefield 1943, aunque este solo llevo 2 días para la comunidad online en conseguir el mapa extra.

Es una lástima que Vietnam no cuente con una pequeña historia, un punto muy negativo a nuestro pesar, ya que conociendo el humor negro que gasta esta saga no se les hayan ocurrido nada a

la gente de DICE con respecto a varias fases en modo campaña, aunque no todo es negativo ya que en las partidas contaremos con nuestro nivel actual que tengamos en Bad Company original y por consiguiente, seguir adquiriendo experiencia sin necesidad de empezar un nivel desde cero. La primera novedad que encontraremos será que todo el aspecto que tiene el menú se adaptara mas al entorno que genera Vietnam, y sobre todo a las tecnologías de la época ya que en ese aspecto han podido cuidar hasta el más mínimo detalle. Hasta en los tiempos de carga los mapas están dibujados como si lo viésemos en diapositivas y todo acompañando con los éxitos de los años 60 por aquel entonces. Como ya hemos mencionado, dispondremos de 5 mapas nuevos todos ellos ambientados siempre en selvas y pequeños poblados, con una calidad grafica sobresaliente y como era de esperar en un Battlefield, serán totalmente destruibles ya sean arboles, valla, e incluso las cabañas que encontraremos, es una pena que no se puedan demoler como ocurre en su versión original de Bad Company pero podremos hacer que vuelen en pedazos, aun así, cabe destacar que las cabañas, al ser de madera, poca cobertura nos podrán ofrecer, ya que las balas pueden atravesar sus finas paredes. Todos los mapas se podrán jugar en las modalidades que ya se conocen en la saga Battlefield como son Asalto, Conquista, Asalto patrulla o Patrulla todos contra todos y cada mapa ofrecerá una estrategia distinta a seguir si queremos conseguir nuestros objetivos. Tendremos pues mapas en la que la mejor opción sea combatir con vehículos ya que nos ofrecerán un amplio campo de visión y sabremos que el enemigo está concentrado en un punto o por lo contrario lugares donde estaremos



en pequeños pasillos y trincheras donde el enemigo nos estará esperando arrinconado. Quien juegue un poco los diversos mapas es posible que le vengan recuerdos de la película "Apocalipsis Now" ya que algunos lugares están sacados de ella. Respecto a la jugabilidad, tendremos la misma mecánica que en Bad Company, podremos invitar a nuestros amigos a formar una patrulla y aventurarse en el campo de batalla haciendo aun más eficaz nuestra estrategia al cooperar entre nosotros mismos. Las clases seguirán siendo las mismas aunque ahora disponen de un nuevo arsenal aunque también ha sufrido los retoques de la época y sin la posibilidad de poder colocarle visores réflex o visores de aumento x4 lo cual hace que la experiencia en Vietnam sea más realista. Podremos encontrar armas tales como la ya famosa M16 y la AK47, subfusil UZI, ametralladora pesada M60 y rifles de francotirador con camuflajes de lo más original. También contaremos con otras armas de apoyo como un lanzagranadas de mano M79, cartuchos de TNT, los ataques con morteros que llevan equipados los francotiradores y una novedad, un lanzallamas que hará las delicias de los jugadores, ya que la sensación de fuego es muy real y aparte también su muy elevada eficacia frente a enemigos atrincherados o emboscadas por sorpresa. Otra de las novedades armamentísticas que encontramos, será la Thompson de la 2ª Guerra mundial y la M1 Garand que solo se puede conseguir siendo miembro Veterano de Battlefield. Pero todo esto no será suficiente, dispondremos también de los clásicos vehículos que empleamos en Bad Company pero una



vez más con las adaptaciones a la época, en el que nombramos tanques, helicópteros (aunque solo aparece el HUEY americano), jeeps y dos vehículos más que destacamos por la novedad: una patrullera que dispone de dos devastadoras ametralladoras y de un pequeño tuk-tuk para poder desplazarnos por los inmensos mapeados, todo ello eso sí, con la posibilidad de poder escuchar una pequeña banda sonora del juego y cambiar las canciones a nuestro gusto como ya se han podido ver en otros juegos como por ejemplo GTA. Y por ultimo nombrar el apartado sonoro más que notable para la ambientación en la que nos expondremos y decir además que el juego cuenta con un doblaje muy correcto al castellano.

CONCLUSIÓN

Sin duda es una nueva experiencia pero siempre en la misma línea en la que nos somete Bad Company, pero también hay que decir que el precio es elevado y ni siquiera añaden un modo campaña que estaría ya más que perfecto, aun asi, si eres de los que te tiras horas y horas jugando a este juego y además cuentas con mas amigos, entonces estos fallos se pueden pasar por alto. Por último decir que me ha impresionado ir con un tanque y estar escuchando la cabalgata de las Valkirias mientras le pegaba fuego a todo el bosque... ...es Vietnam tíos.





BATTLEFIELD BAD COMPANY 2: VIETNAM



GÉNERO:
FIRST PERSON SHOOTER
DISTRIBUIDORA:
EA
PLATAFORMA:
360,PC,PS3

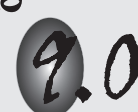
Gráficos



Jugabilidad



Sonido



Trayectoria



Traducción

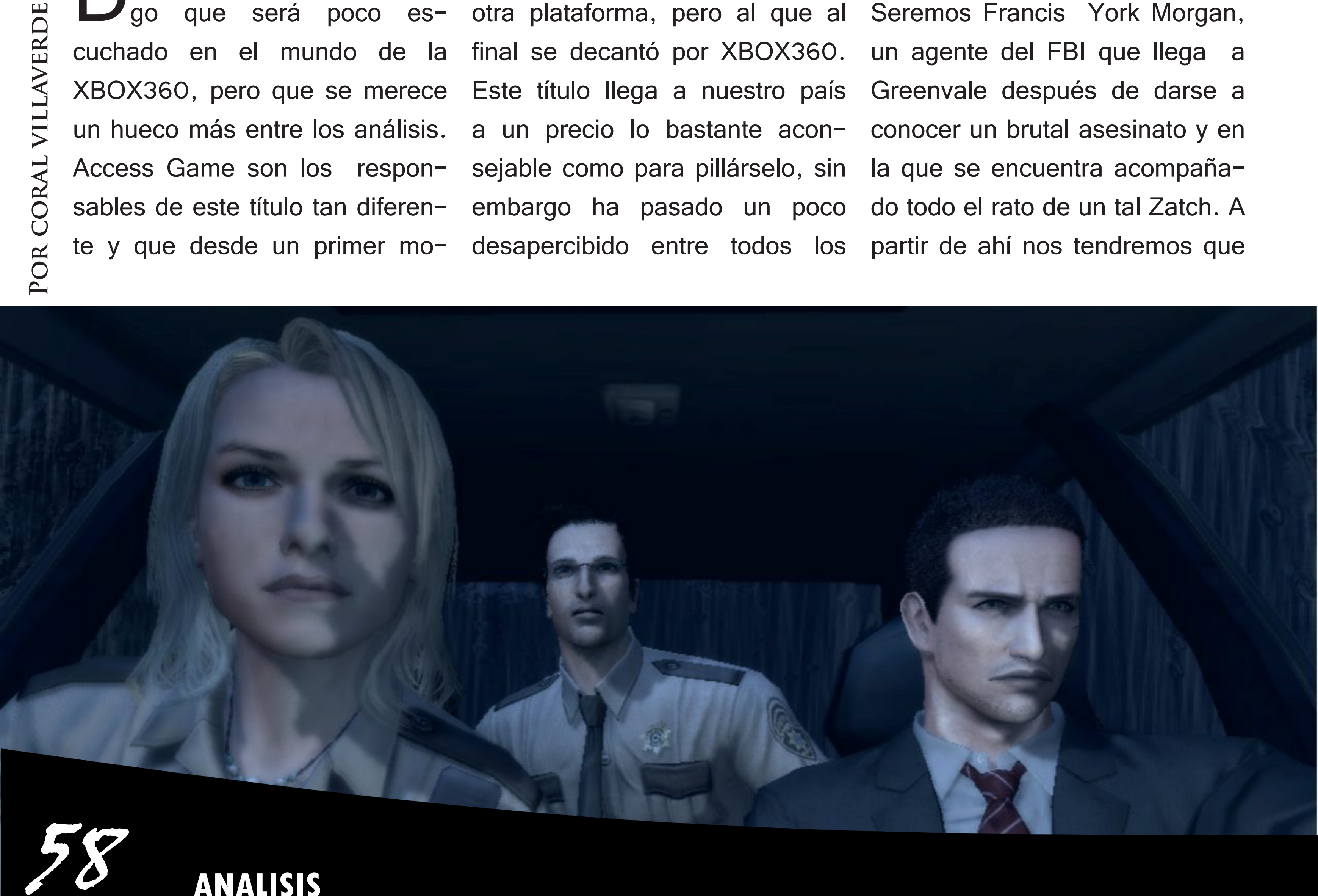


DEADLY PREMONITION

"Asesinatos en Greenvale"

POR CORAL VILLAVERDE

Deadly Premonition, un juego que será poco escuchado en el mundo de la XBOX360, pero que se merece un hueco más entre los análisis. Access Game son los responsables de este título tan diferente y que desde un primer momento estuvo pensando para otra plataforma, pero al que al final se decantó por XBOX360. Este título llega a nuestro país a un precio lo bastante aconsejable como para pillárselo, sin embargo ha pasado un poco desapercibido entre todos los títulos que XBOX360 ofrece. Seremos Francis York Morgan, un agente del FBI que llega a Greenvale después de darse a conocer un brutal asesinato y en la que se encuentra acompañado todo el rato de un tal Zatch. A partir de ahí nos tendremos que



relacionar con los distintos habitantes del pueblo para intentar seguir los pasos del asesino. La historia es uno de sus elementos claves, en la que empieza desde lo más bajo hasta llegar al punto más alto, todo el rato en modo creciente, llegando a atraparnos por completo en la historia de los asesinatos que se viven en Greenvale. El juego contiene una amplia gamas de características que nos harán pasar bastantes horas pegados a York, el protagonista. Y no solo el protagonista es uno de los elementos quizás clave por su carisma, si no el gran grupo de personas que viven en Greenvale, cada cual más curiosa que la anterior. Contaremos con un amplio mapa en el que tendremos que recorrerlo a pie o en coche(el cual tendremos que ir echando gasolina) Lo malo del mapa es que no esta muy bien estructurado y a veces te pierde. Aunque en una de las misiones se puede conseguir una radio que nos permite movernos con mayor "libertad". Aparte de la historia principal, tendremos misiones secundarias en la que tendremos que hablar con personajes ligados al pueblo que nos pedirán favores y otras veces son simplemente "minijuegos". Lo característico además de estas misiones secundarias es que muchas de ellas tendrán que hacerse con diferentes cambios climáticos que se producirán en todo el juego(lluvia, sol...) Un punto clave a su favor que hace que sea más entretenido el realizar estas misiones. La banda sonora tiene unos temas muy buenos pero pocos, ya que todo el rato son repeticiones, sin aportar poca cosa nueva durante todo el juego. Se echa de menos un poco más de variedad. Incluir que los "sonidos" son un poco pobres Ahora hablaremos de los gráficos, que es lo que ha hecho que para muchos eso sea un grave problema, ¿pero hace falta juzgar a un juego por sus







gráficos o lo que realmente importa es todo lo demás? Sus gráficos son parecidos a los de la ps2, por eso choca mucho en la nueva generación y viniendo de esta consola. Tiene unos cuantos fallos que pueden a veces dejarse pasar, otras sin embargo te harán llorar y reír a la vez. Al principio chocará mucho pero poco a poco nos iremos habituando a estos gráficos tan "personales" y que quizás hacen que no nos imaginemos el juego de otro modo. Ligado a los gráficos podríamos unir el sistema de batalla en este caso, en el que contaremos con diferentes pistolas, barras de metal...de las que nos tendremos que familiarizar, ya que es un poco "torpe" Decir que hay veces que los enemigos no paran de salir y que lo mejor es huir. Y hablando de huir, tendremos que correr casi todo el rato del enemigo y escondernos de él, de este modo nos lo pasaremos mucho mejor.

CONCLUSIÓN

Podríamos definir Deadly Premonition como un título que da aire fresco a los títulos de los que estamos habituados actualmente, es diferente, lo que le hace destacar y además con unos personajes especiales que hacen que les cojas cariño.
Si es verdad que las primeras impresiones pueden no ser muy buenas, sus gráficos y su historia inicial parecen una locura, pero en cuanto uno va avanzando se va dando cuenta de que a lo mejor se merece una oportunidad. Una historia intrigante y un pueblo que esconde muchos secretos.



DEADLY PREMONITION



GÉNERO:
SURVIVAL HORROR
DISTRIBUIDORA:
NAMCO BANDAI
PLATAFORMA:
360

Gráficos 7.0

Jugabilidad 7.0

Sonido 7.0

Historia 9.0

Traducción 7.0



Creative Future

Revista gratuita de videojuegos

PRINCIPAL FACEBOOK GAME TWITTER YOUKIOSKE MAZOHYPE BLOGGER

CREAMOS EL BLOG COMO VÍA ADICIONAL A TUENTI, FACEBOOK, Y DEMÁS REDES SOCIALES, PARA QUIENES PREFIERAN SURFEAR EN LA RED DE BLOGS, QUE TAMBIÉN NOS PUEDAN SEGUIR DESDE AQUÍ

Elder Scrolls V Skyrim HD.wmv

PUBLICADO POR BIBI · EL LUNES 13 DE DICIEMBRE DE 2010 · 0 COMENTARIOS

Elder Scrolls V Skyrim HD.wmv

Trailer Mass Effect 3

PUBLICADO POR BIBI

Trailer Mass Effect 3 720

World of warcraft Cataclysm Before and After

PUBLICADO POR BIBI · EL MIÉRCOLES 8 DE DICIEMBRE DE 2010 · 0 COMENTARIOS

World of warcraft Cataclysm Before and After

STRANGLETHORN VALE

0:00 / 1:56

Publicado por Bibi en 19:55 0 comentarios

SplatterKill III v2

Creative Future en youtube

red dead redemtion Undead Nightmar

Rabbids Regreso al Pasado 8l

- Echar un vistazo a este vídeo -- Elder Scrolls V Skyrim HD.wmv vía @youtube about an hour ago
- Mass Effect 3 trailer de Mass Effect 3 720.mov http://t.co/STVWeMu vía @youtube about 4 hours ago
- Echar un vistazo a este vídeo -- Need for Speed SHIFT 2 Bootflow http://t.co/mMJ4VDI vía @youtube 3 days ago

Follow me on Twitter

Buscar este blog

- Creative Future Nº6
- Creative Future Nº5
- Creative Future Nº4
- Creative Future Nº3
- Creative Future Nº2
- Creative Future Nº1

Unete al Facebook







SEGA PLAY!
Football llega a hi5

SEGA ha lanzado SEGA PLAY! Football en la destacada web de entretenimiento social hi5. SEGA e hi5 han unido sus fuerzas para que los aficionados al fútbol se conviertan en campeones globales con la ayuda de sus amigos creando, desarrollando y gestionando un equipo para competir en partidos de liga mundiales. Podremos jugar de forma gratuita y las características de Hi5 nos garantizan que nos podamos reunir con otros jugadores de forma sencilla y competir con gente de todo el mundo.





Llega el primer DLC de Castlevania Lords of Shadows

Dentro de muy poco nos llegará a manos de Konami el primer DLC de Castlevania: Lords of Shadows, tanto para PSN como en Xbox Live. Este será el primero de los dos DLC's ya previstos, y gracias a él regresaremos al Castillo en busca de Laura, una antigua sirvienta de Camila. Además un viejo demonio ha sido liberado a manos de la vampira reina, porque lo que a lo largo de los dos capítulos que incluye deberemos enfrentarnos a él y equilibrar nuevamente la balanza entre el bien y el mal.

La demo de Nail'd casi llega al millón de descargas

Deep Silver ha confirmado que casi un millón de usuarios se han descargado la demo oficial para PS3 y Xbox 360 de "nail'd", el juego de carreras extremas más rápido del mundo. Tanto en EEUU como en toda Europa, en tan sólo cuatro semanas más de 570.000 usuarios de Xbox LIVE se descargaron una demo, que ofrece la posibilidad de disputar carreras en dos circuitos, en el mismo período se contabilizaron casi 300.000 descargas a



Ardistel presenta el 4x4 de las bases de recargatendrá puzzles algo dificilillos

Ardistel nos sorprende con un nuevo accesorio, esta vez con una base de recarga con la que podremos recargar hasta 4 mandos a la vez, y disfrutar de su diseño exclusivo y de fácil instalación. La Base de Recarga Quad de Ardistel es una base cuádruple que te permite recargar 1 mando PSMove™ Motion, 1 mando PSMove™ Navigation y 2 mandos SixAxis simultáneamente. El proceso de carga de los mandos te será indicado por los leds de colores situados en cada cargador, que cambian de color de rojo a verde cuando los mandos están listos para ser utilizados.



Después de probar suerte con Art Academy Nintendo saca otro juego para sacar el artista que llevamos dentro.



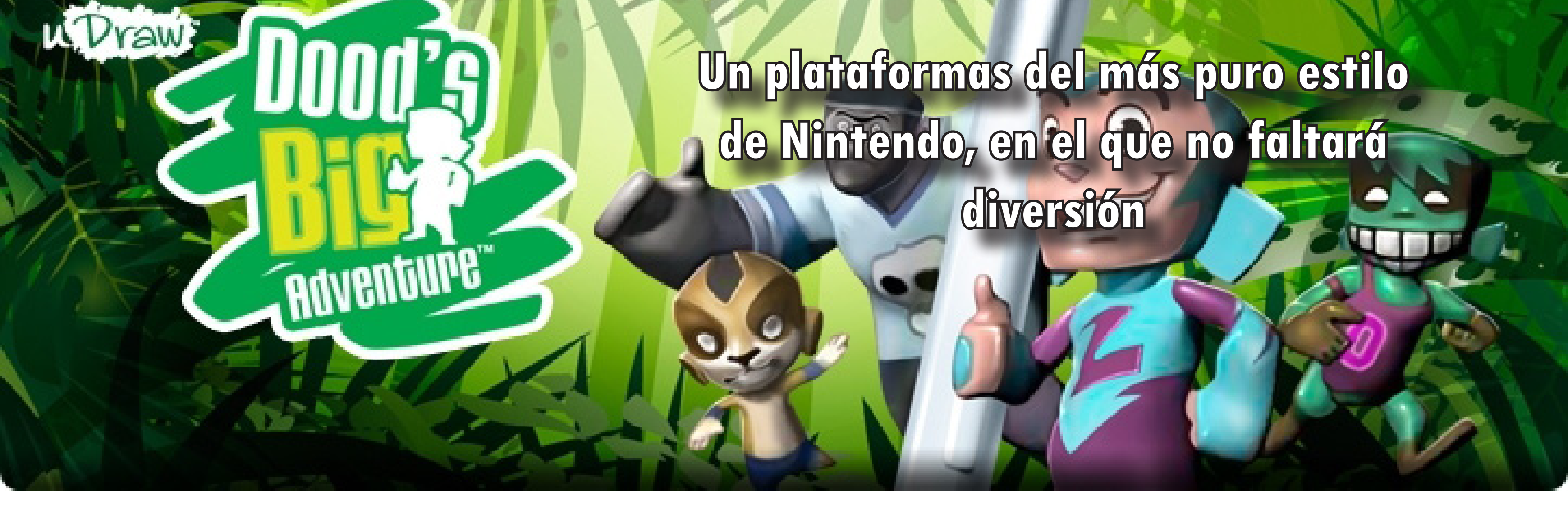
Regresa pictionary, uno de los juegos de mesa más famosos y vendidos y esta vez lo hace para meterse de cabeza en las nuevas tecnologías. Nintendo ha preparado un juego para cada uno de sus dos consolas, uno para la DS y otra para la Wii. El de la Ds como ya os podéis imaginar utilizará la pantalla táctil como pizarra en la que demostrar tu habilidad con el dibujo mientras que en la Wii se utilizará el accesorio uDraw. El juego por lo demás no cambiará respecto a su homónimo de mesa, habrá que dibujar para que nuestro compañero de equipo pueda adivinar que es lo que estamos diciéndole y sumar cada vez más puntos.





Poker con verdadera "carta blanca" y sin riesgos.

En una época en la que el póker esta más de moda que nunca nos llega a la Xbox este juego con opción de ser jugado online para demostrar que somos los mejores jugadores de póker del mundo. Es un juego sencillo en el que utilizaremos a nuestro avatar como personaje y que se tratará únicamente de ir ganando dinero y acumulándolo en nuestra cuenta. Se podrán montar torneos de hasta 30 personas simultáneamente online lo cual es una opción muy importante porque le dará mucha tensión a las partidas para no ser descalificado y ser capaz de ser el que se alza con la victoria.



Este juego de Nintendo para su consola de sobremesa necesitará del accesorio uDraw que es el nuevo periférico para la Wii, que se trata de una tableta gráfica que nos permitirá dibujar en La Gran Aventura de Dood a nuestro personaje como nosotros queramos. Por lo demás es un plataformas muy similar a los que están en el mercado y solo habrá dos modos que serán algo diferentes e innovadores. De estos dos modos uno de ellos, el Pen Panic, es un modo en el que usarás la uDraw GameTablet para dibujar trampolines en puntos estratégicos, que harán que Dood atraviese paredes y salte hasta el final del nivel. El otro modo, Roly Poly se tratará de la mover el mando de WII por la uDraw GameTablet de un lado para otro y así hacer que Dood rebote por el escenario.

GAME y Nestle reparten miles de barritas "Joe"

GAME vuelve a fomentar la política de intercambio con grandes marcas, y esta vez para regalarnos barritas Joe de Nestlé, las cuales podremos probar si somos clientes de GAME y compramos un juegos en tiendas de Madrid, Barcelona y Lérida del 21 de marzo al 21 de abril. Joe de Nestlé es un crujiente y ligero barquillo de chocolate con una deliciosa cobertura de cacao… ¡Llévate un juego y de paso un riquísimo snack para acabar de redondear la tarde!



Otra alucinante MMORPG con un punto de vista bastante innovador

Con Rift: Planes of Telara, Trion World nos da la oportunidad de sumergirnos en otro fantástico MMORPG lleno de héroes, magia, mazmorras y personajes alucinantes. En este juego lo que lo hará diferente a otros MMO son las brechas dimensionales. Estas anomalías, que pueden ser de distintos tipos, traerán consigo a una suerte de criaturas elementales (aire, fuego, vida, muerte...) que arrasarán con todo lo que se cruce en su camino. Nuestra misión será solos o en compañía de otros amigos luchar contra estas criaturas que aparecen por los portales y conseguir cerrarlos de nuevo para devolverlo todo a la normalidad.









Las guerras griegas, con un toque bastante gore.



De los creadores de Dynasty Warriors, llega a las tiendas Warriors: Legends of Troy con jugabilidad similar a su otra saga pero con una ambientación totalmente distinta. En este juego nos trasladaremos a la Grecia antigua, algo que lo hace mucho más interesante para los jugones occidentales. En él podremos dirigir a nuestro ejército, podremos tejer un ritmo de la batalla propia de un gran magistrado Griego, los grandes estrategas de la época. Además, también contaremos con la ayuda de los Dioses, que nos prestarán sus poderes.



UNA DE ZOMBIS PARA LLEVAR

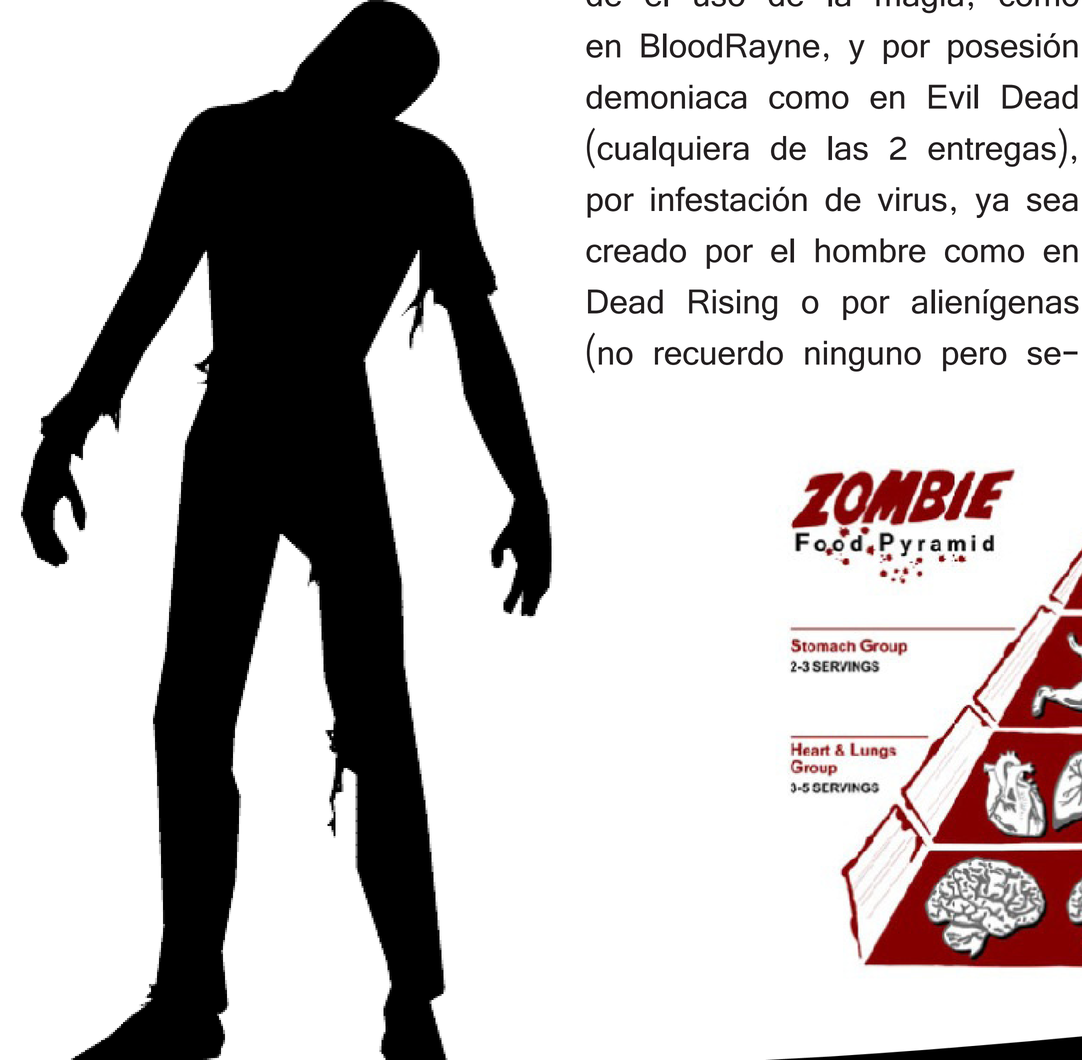
AL TERMINAR DE VER LA REVISTA PREGUNTAD POR VUESTRO GRADUADO EN ZOMBILOGIA.

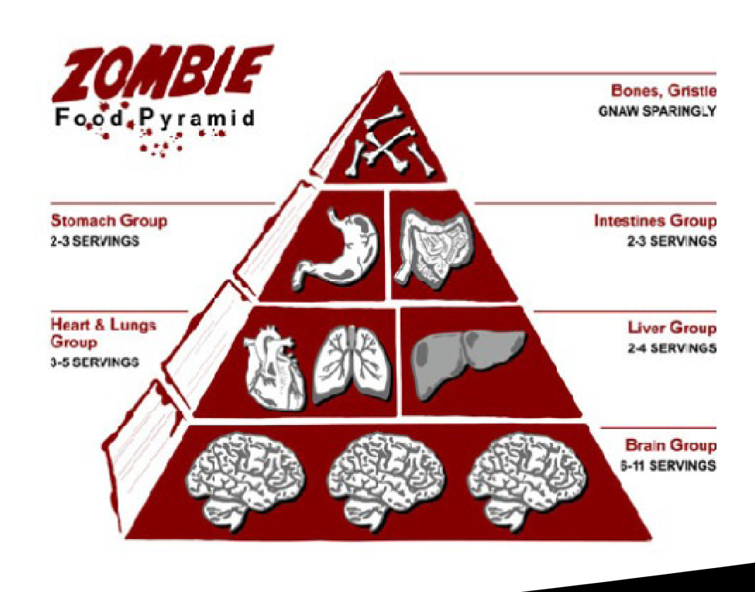
Los zombis están de moda últimamente pero no os vayáis a creer que es algo nuevo de esta última generación, pues aparte de las sagas como residente vil, los juegos de zombis han existido desde que los videojuegos existen y seguirán existiendo mucho .

Mucha gente cree que los zombis son esas criaturas lentas que devoran a los vivos (o lo intentan), pero con la gran cantidad de juegos que ha habido podríamos decir que tenemos zombis de toda clase y creados de muy distintas formas. En primer lugar está el zombi clásico que es el descrito al principio, y que sale en la mayoría de los juegos, pero tenemos zombis que evolucionan como en Prototype (si, ya se, muchos dirán que no son zombis si no infectados, pero si un tío como esos se me acerca a mí, lo primero que diría sería zombi o acaso vosotros no), zombis mutados, ya sea por un parasito alienígena como en Dead Space o por la mano del hombre, como en Residen Evil,

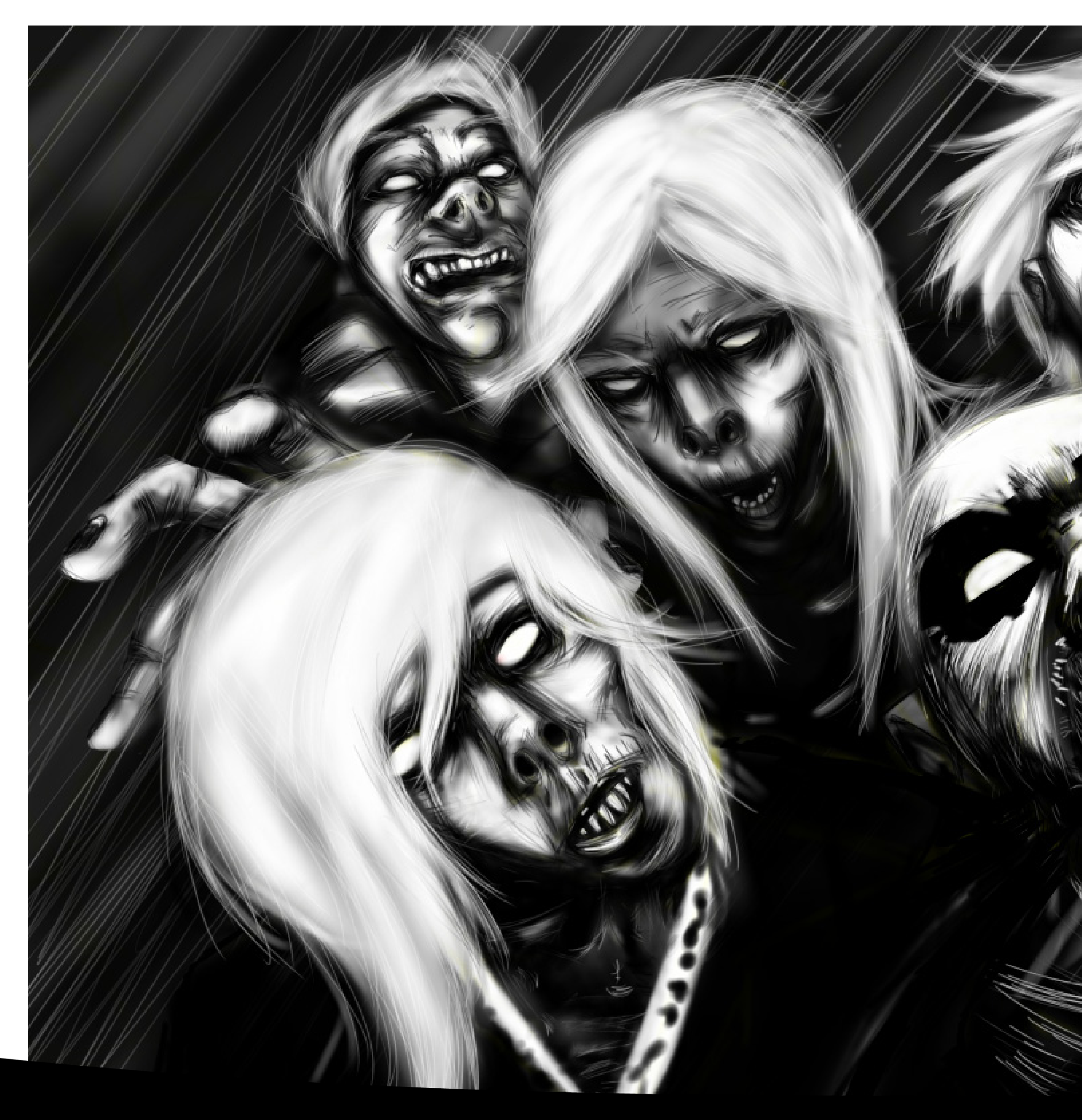
también hay zombis que no saben que lo son como los habitantes de Silent Hill (aquí viene cuando todos se me echan sobre mí, pero sí, son zombis pues están todos muertos y no son fantasmas), y volviendo a Silent Hill tenemos zombis deformados, como son las enfermeras o casi todas las criaturas que nos atacan. Luego también están los zombis que aunque parezcan normales poseen la misma velocidad y fuerza, si no más, de una persona normal, y los que aprenden con el tiempo y se vuelven dentro de lo razonable inteligentes, aunque esto podría decirse que es otra forma de evolucionar. Es posible que existan más tipos de zombis, pero sinceramente, en el momento de escribir estas líneas no los recuerdo, así que voy a pasar a hablar escuetamente de los modos de creación de zombis. Los zombis se pueden crear de muy diversas formas, desde el uso de la magia, como en BloodRayne, y por posesión demoniaca como en Evil Dead (cualquiera de las 2 entregas), por infestación de virus, ya sea creado por el hombre como en Dead Rising o por alienígenas (no recuerdo ninguno pero seguro si existen películas seguro que juegos también XD), por infestación parasitaria como el Dead Space, por accidente nuclear como en el mapa Zombie Nuclear Silo de CoD: World at War o por el uso de la tecnología como el monstruo de Frankestein (el que me diga que no es un zombi se lleva un capón) en bastantes juegos antiguos. Bueno creo que estos son todos, si a alguien se le ocurre alguna forma más, tanto de tipos de zombis como en la forma de crearlos que lo postee en nuestro blog: Creative Future Por último voy a pasar a mencionar algunos de los juegos de zombis que han existido. Posiblemente el primer juego en el que aparecían zombis fue Dea-

>>



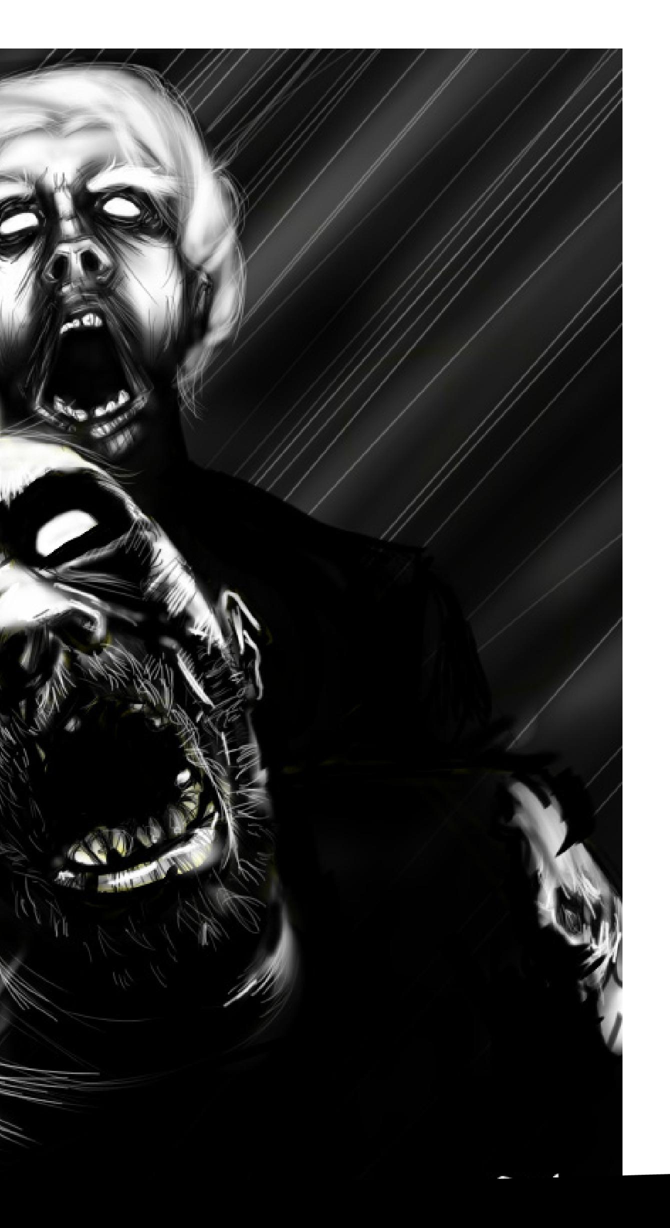


th Race haya por el 1976, basado en la película Death Race 2000, estrenada un año antes. Lo que llamó la atención de este juego no fue su éxito comercial, si no el hecho de que también fue pionero en algo a lo que actualmente estamos acostumbrados, la polémica que creo debido a su contenido violento, ya que básicamente teníamos que ir atropellándolos. El siguiente en orden cronológico salió en 1985, es un juego conocido por todos, ya sea por su versión arcade y recreativa original para los más mayores o por la última salida hace poco tiempo del horno. El juego es ni más ni menos que Ghosts & Goblins, que obviamente también tenía sus zombis para matar. Tan solo un año después salía Dragon Quest que si bien no había zombis propiamente dicho, podíamos matar momias que básicamente es lo mismo, es decir, un muerto andante y sin inteligencia (al menos en la versión clásica de zombi). Otro juego de parecidas características, pero que sí tenía la criatura con la que estamos lidiando en nuestro Time Machine, fue Final Fantasy, que salió en 1987 y que es una de las pocas sagas que todavía sobreviven de esa época (ojo digo saga no personajes). Hago una pequeña pausa para mencionar que en el mismo año apareció un juego que hace referencia por primera vez a una de las formas de creación de zombis, Maniac Mansion, en el cual tenemos al Dr. Fred, un doctor que debido a un meteorito se convirió en un maníaco obsesionado con los cerebros y que, según el mismo dice ha secuestrado a la novia de Dave (el protagonista) para absorberle sus sesos y convertirla en un zombie. Bueno, terminado este inciso volvemos a la carga con los juegos de zombis con uno bien sonado y famoso, Golden Axe, que vio la luz por primera vez en



1989 y que también tení su dosis de zombis para cortar. Y ahora un pequeño salto en el tiempo hasta el 1991 con Monkey Island y sus Piratas Zombies. Si quieres saber algo más de este juego os invito a que consultéis esta misma sección en números anteriores pues tuvimos un especial de esta saga de juegos. Y tras otro pequeño salto nos encontramos en 1996 y la salida al mercado de Resident Evil, del cual no cabe más mención, salvo para decir que al igual que con Monkey Island, mirad números anteriores y encontraréis un especial de esta saga, al igual que un especial del Silent Hill que será el último juego que mencionaré, solo para decir que salió en 1999. Estas dos sagas junto con Dead Rising y Dead Space posiblemente sean los juegos más exitosos del género zombi, y a ciencia cierta, los que han lanzado a los zombis al estrellato (en el asfalto) de los Survival Horror y Los Shoot'em Up

LO SIENTO SE LO HA COMIDO MI ZOMBI







Continuando con el trabajo de los números anteriores compartimos con vosotros nuevamente las fechas de las nuevas novedades que van a salir en los mes de Abril. Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta.

NOVEDADES

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
01/04/2011	Tiger Woods PGA Tour 12: The Masters	WII, PS3, 360	Deportes
12/04/2011	Michael Jackson: The Experience	PS3, 360	Arcade
14/04/2011	Sherlock Holmes : El pendiente de plata	WII	Aventura Grafica
19/04/2011	Mortal Kombat	PS3, 360	Lucha
22/04/2011	Portal 2	PS3, 360, PC	Acción
22/04/2011	Conduit 2	WII	Acción
22/04/2011	SOCOM: Special Forces	PS3	Acción
22/04/2011	Puzzle Bobble Universe	3DS	Puzzle
28/04/2011	Johnny Test	DS	Arcade





Koch Media España distribuirá el "Capítulo IV" de Runes of Magic

Koch Media ha anunciado este mes un acuerdo para la distribución con la firma alemana Frogster Interactive del cuarto episodio del afamado MMO Runes of Magic, llamado Capítulo IV: la Tierra de la Desgracia". Adquiriendo este capítulo tendremos también la primera versión del juegos, sus capítulos anteriores y diversos objetos exclusivos por descarga, entre los que vendrán una montura de "Amber Torex", un huevo de Tucán tropical domesticado, una lujosa casa de madera de dos plantas, dos pociones de experiencia y habilidad, dos gemas lunares, una runa de trasporte y muchas más cosas. Estará disponible desde Mayo.

Batman Arkham City saldrá a la venta el 21 de octubre de 2011



Batman: Arkham City continuará con la atmósfera de Batman: Arkham Asylum, llevando a los jugadores a un escenario 5 veces más grande que el de su predecesor y el nuevo "hogar" de los matones, gánsteres y demás mentes criminales. Localizada en un ruinoso distrito de Gotham City, esta esperada secuela traerá una historia completamente nueva con algunos de los personajes clásicos y los peores villanos del universo Batman. El juego también contará con un gran número de nuevas características para ofrecer una experiencia digna del Caballero Oscuro

La secuela del aclamado Prey estará disponible en 2012

Bethesda Softworks ha anunciado este mes la esperada secuela del famoso juego que salió en 2006. Prey 2 estará disponible para Xbox360, PS3 y Games for Windows. "Estamos encantados de trabajar con Bethesda en Prey 2", ha dicho Chris Rhinehart, jefe de proyecto. "Prey 2 proporcionará a los jugadores la oportunidad de explorar una nueva faceta del universo de Prey llena de acción frenética en un mundo alienígena abierto. Estamos encantados de mostrar a los jugadores el título en el que hemos estado trabajando y esperamos que estén tan ilusionados como nosotros".







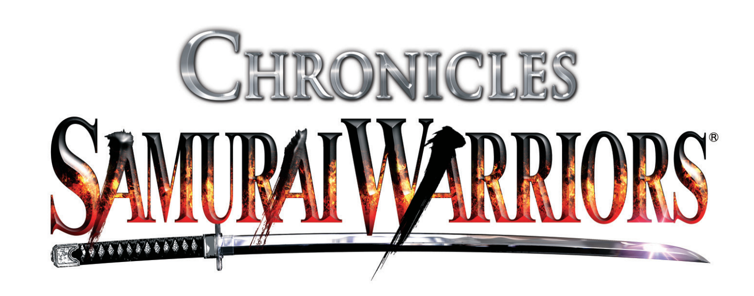
Derrota al mal que acecha tu villa oculta

Shippuden, la saga adulta de Naruto regresa a la portátil de Sony. La historia será la misma que la que podemos ver en la serie de anime, asique tendremos que estar preparados para las peleas más espectaculares y duras, sobre todo cuando luchéis contra los enemigos finales. Una de sus grandes novedades será que se pueden conectar 4 PSP en modo Ad Hoc para formar un grupo de acción como en la serie, seguramente esta novedad guste mucho entre los aficionados a Naruto.

La moda de las trilogías llega a Tomb Raider

Parece ser que se ha puesto de moda sacar trilogías como GoW y Pop, asique cristal Dynamics y Square Enix van a lanzar al mercado la trilogía de la preciosa Lara Croft. Este pack tendrá los siguientes juegos: Tomb Raider: Underwold, Tomb Raider Anniversary, Tomb Raider: Legend, además vendrá un Making of y para culminar el pack también regalaran 2 trajes para nuestro avatar de PlayStation Home. Esta entrega va a hacer las delicias de todos los fans de la saga, además los TR Legend y Anniversary está remasterizados asi- que si ya eran una pasada antes...pues ahora van a ser increíbles.

Peleas samuráis ahora en 3D

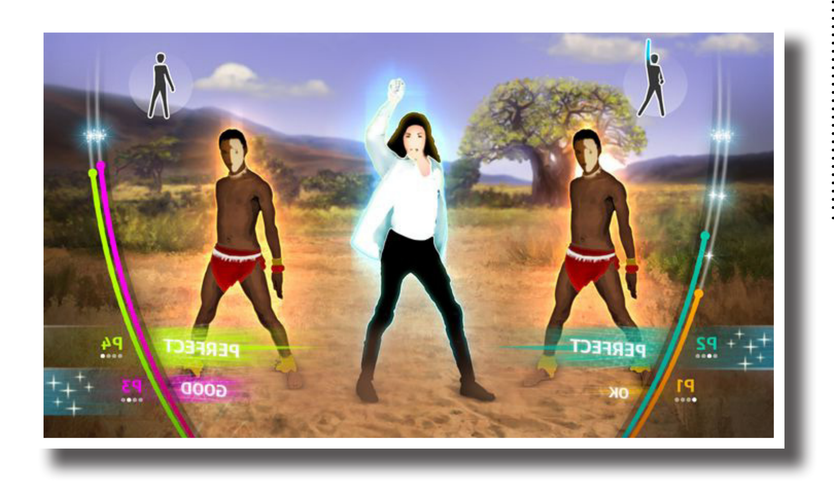


Aquí tenemos uno de los primeros juegos que saldrán para la Nintendo 3DS. Una peculiaridad de este juego es que no tiene una historia predeterminada, tu puedes crear tu personaje y personalizarle como te apetezca y empezaras el juego donde tendremos relación con 40 generales de la era Sengoku, pero sin un rumbo fijo. Podrás elegir los capítulos cada uno tiene múltiples misiones para realizar. Podemos decir que es un juego totalmente personalizable y no olvidemos que es en 3D.



Podremos bailar con Michael Jackson en nuestras consolas

A mediados de Abril por fin llegará a nuestras consolas de sobremesa el juego conmemorativo de Michael Jackson, el cual pudimos disfrutar previamente para las consolas Nintendo DS, WII y PSP. Como es obvio, esta nueva entrega no se trata de otra cosa sino de cantar y bailar las canciones del rey del Pop, con la ventaja de poder usar el Playstation®Move o el Kinect





Deus Ex llegará con los calores del verano

Por fin y tras mucho hacernos esperar se ha publicado una fecha de lanzamiento para este juego, que será en pleno verano, concretamente el 23 de Agosto. Poco más que añadir de este juego que no se haya dicho ya por todos lados, así que solo desear que no vuelva a retrasarse su lanzamiento de nuevo.



Portal regresa tras una larga espera

Dentro de poco podremos disfrutar del aclamado título de Valve que saldrá para PS3, Xbox 360 y PC entre el 19 y el 22 de Abril A diferencia de la primera parte, en este juego nos encontraremos al principio en una habitación totalmente normal, pero esto cambiará tras una pequeña siesta de nuestro protagonista, así que todos a usar nuestras mejores habilidades para conseguir movernos por Portal 2


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
WELCOME
MORNINGWOOD
CREATIVE
FUTURE


CONOCE SIEMPRE LAS
ULTIMAS NOVEDADES
SIGUENOS EN
HTTP://CREATIVEFUTURE.TK
CREATIVE
FUTURE